

CONSOLES

Le seul Mag qui ne tape pas le squat dans votre tte

LE SUPERGAMES SHOW 92:
ENTREZ DANS L'EQUIPE DE FRANCE
DE JEUX VIDEO

MICRO KID'S :
L'ACTU CONSOLES "LIVE"
TOUS LES DIMANCHES A 10 H 05
ZELDA 3 ENFIN EN FRANÇAIS
ET DEJA DES AIDES DE JEU

CADEAU!
LE POSTER
DE SONIC 2

SONIC 2
LE PREMIER TEST COMPLET



**LE COMPARATIF QUI
TUE (LA SUITE...):**

**FAUT-IL PREFERER AUJOURD'HUI
LA SUPER NINTENDO A LA MEGADRIVE?**

**SUPER
NINTENDO/
MEGADRIVE:
QUI VA GAGNER?
VOTEZ SUR LE
3615 TCPLUS
ET GAGNEZ 4
SUPER NINTENDO**

L 4129 - 13 - 29,00 F



N° 13 OCTOBRE 1992 29 F. BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 \$ - ISSN TT62-886

SPECIAL JAPON : POPULOUS II, FINAL FIGHT MCD, BIO METAL, DOSSIER CD-ROM

LES AUTRES



MEGADRIVE

SUPER NINTENDO



SEGA



NINTENDO



PC ENGINE



LYNX



A bord d'un vaisseau spatial ou dans la peau
d'un puissant guerrier...

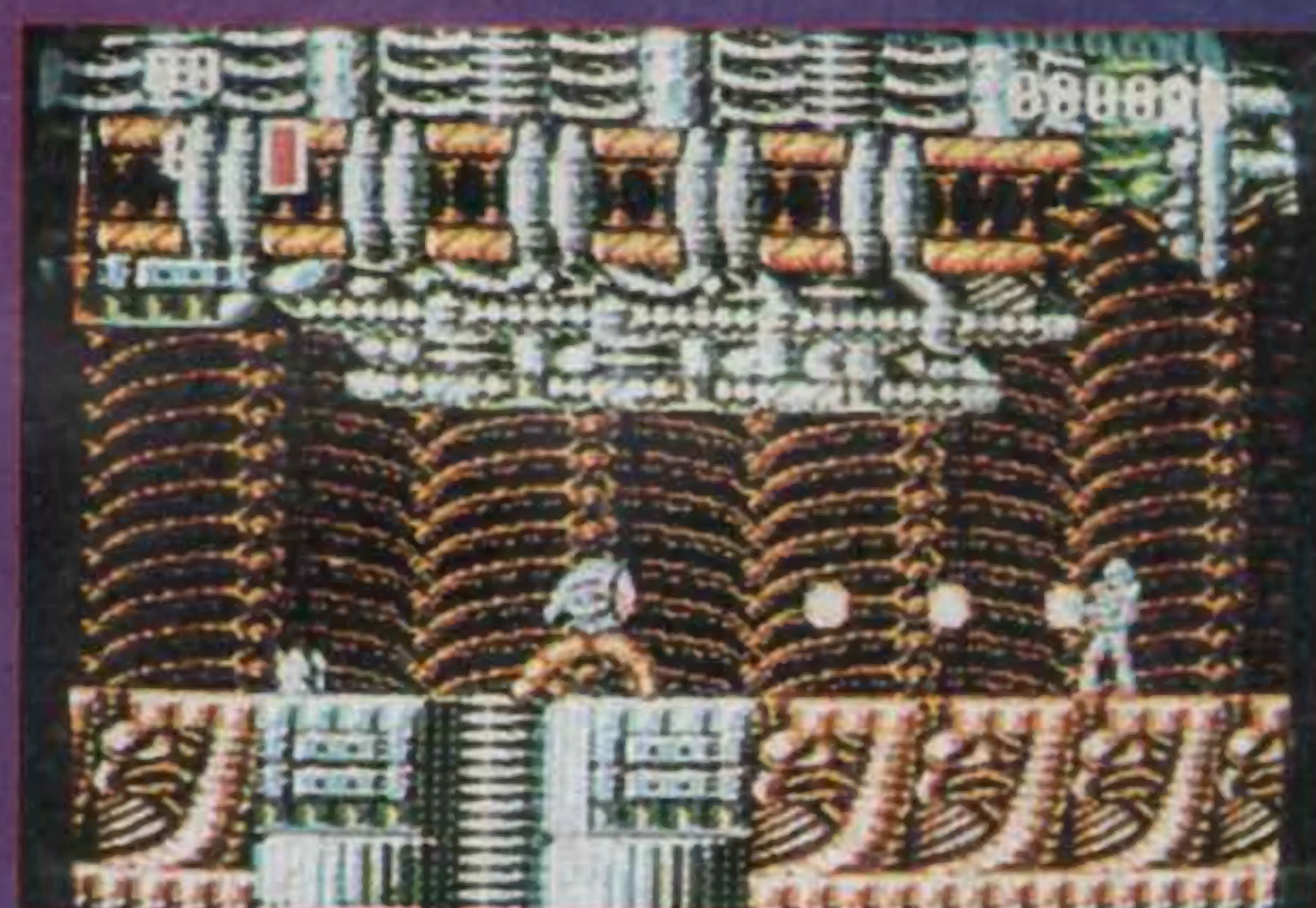
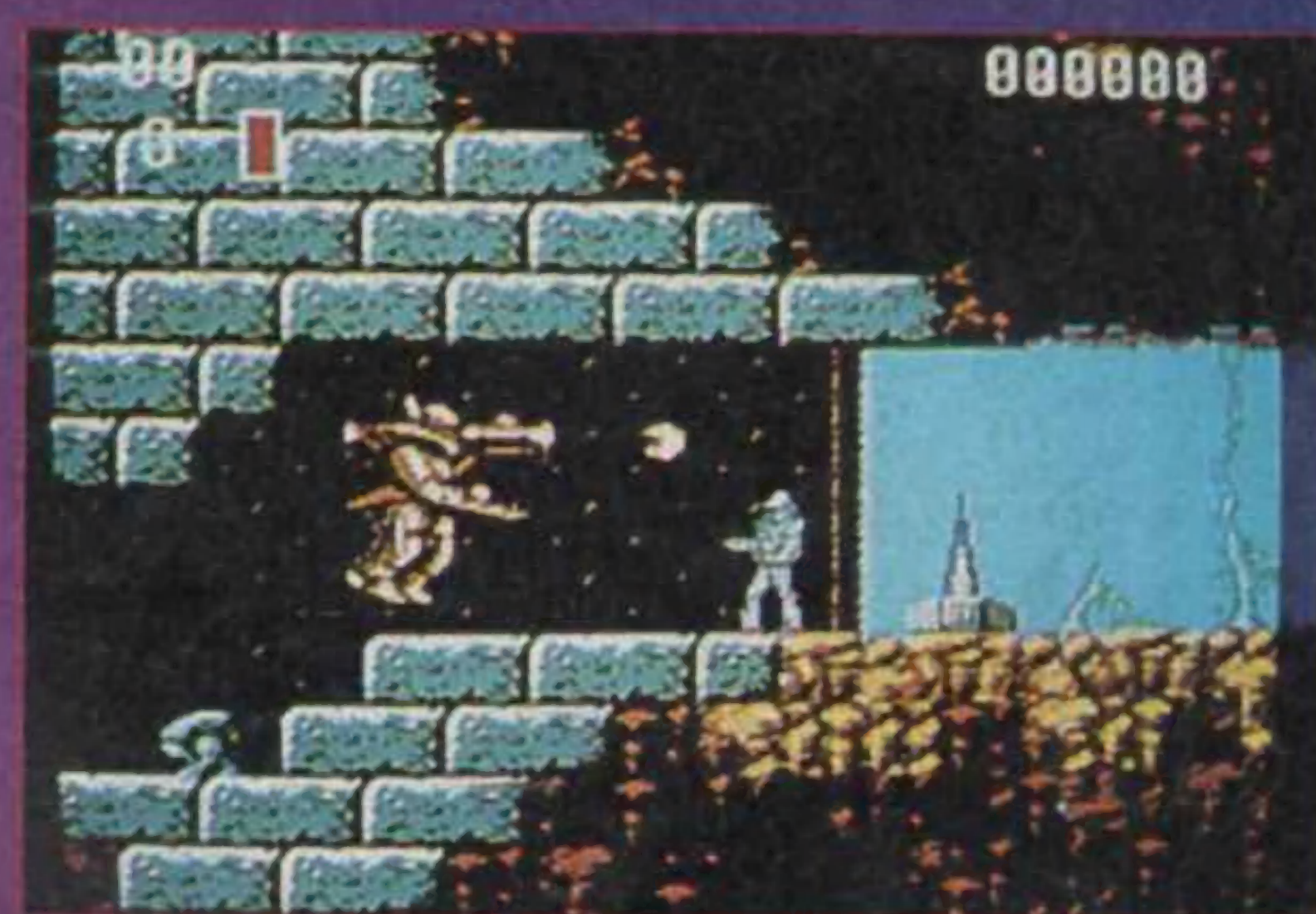
CHEZ LA BAGARRE A TROUVER ...


S U P E R TURRICAN

Puissant guerrier mutant, vous
combattez l'ordinateur fou et les
aliens pour rétablir l'ordre sur la
planète.

Traversez les cinq mondes
obscurs et violents et gardez
l'oeil alerte pour éviter
l'imprévu.

Le monde de Turrican
est impitoyable !



 **IMAGINEER** CO. LTD.
Innovation Through Human Network

FUN
Radio

TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIE	56
SUPER FAMICOM	60
SUPER NINTENDO	70
PC ENGINE	80
NES	118
MASTER SYSTEM	120
GAME BOY	125
LYNX	134

MICRO KID'S
TOUTE L'ACTU
SUR TOUTES
LES CONSOLES

C'est toujours
le dimanche matin
sur France 3.
Et retrouvez
toute l'équipe
de l'émission
lors du
**SUPERGAMES
SHOW 92.**

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ALIEN 3 (MD)	66	(PCE CD)	80
ATOMIC RUNNER (MD)	72	ROBOCOP 2 (NES)	122
BIO METAL (SFC)	24	SHINOBI II (GG)	20
BLAZEON (SFC)	82	SKY MISSION (SFC)	60
BONANZA BROS (PCE CD)	102	SONIC 2 (MD)	56
DEFENDER OF OASIS (GG)	20	SPACE GUN (SMS)	141
DR. FRANKEN (GB)	136	SUPER F1 CIRCUS (SFC)	92
ELITE (NES)	118	SUPER KICK OFF (SNIN)	17
EXHAUST HEAT II (SFC)	15	SUPER WRESTLEMANIA (SNIN)	70
FINAL FIGHT (MCD)	22	SYVALION (SFC)	97
GALAHAD (MD)	76	TAKAKAE GENJI JIN II (SFC)	26
GARO DENSETSU (SFC)	12	THE ADDAMS FAMILY (GB)	142
HOCKEY (L)	134	THE ADDAMS FAMILY (NES)	133
LHX ATTACK CHOPPER (MD)	94	THE FLINTSTONES (NES)	128
METAL JACK (SFC)	74	THUNDER FORCE IV (MD)	84
MICKEY MOUSE (GB)	125	TINY TOONS (SFC)	15
MS PACMAN (SMS)	132	TIP OFF (GB)	16
PAPERBOY 2 (SNIN)	91	TOM & JERRY (SMS)	120
PC DENJIN (PCE)	14	TRACK MEET (GB)	130
POPULOUS (SNIN)	98	TWISTED FLIPPER (MD)	100
POPULOUS II (SFC)	18	ZELDA 3 (SNIN)	49
PRINCE OF PERSIA (MCD)	64		
RAYXAMBER III			

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

3615 TC PLUS

SUPER NINTENDO CONTRE MEGADRIE

Votez pour votre console préférée sur le service Minitel de Consoles +.

Attention : évitez de vous égarer sur des serveurs anodins, le seul et inimitable service Minitel de Consoles + est le 36.15 TCPLUS

L'ECTS DE LONDRES

8

Banana San et Robby vous présentent l'essentiel du salon européen des professionnels du jeu vidéo.

SPECIAL JAPON

12

Banana San nous a déniché en exclusivité des previews étonnantes, notamment Final Fight sur MCD et Populous II sur SFC.

DOSSIER CD-ROM

32

Tout ce que vous devez savoir sur les CD-Rom se trouve dans ce dossier réalisé par Banana San.

LE COMPARATIF QUI TUE

36

La suite de notre comparatif entre la MD de Sega et la SNIN de Nintendo.



Somptueux test sur 4 pages de l'un des meilleurs jeux de l'année. (pages 56 à 59)

CREEZ VOTRE CLUB

40

Vous voulez créer votre club de jeux vidéo ? Suivez les conseils d'Axel et de Morgan.

LE SUPERGAMES SHOW 92

44

L'événement de ce mois de novembre 1992 ! Participez au Championnat de jeux vidéo avec Micro Kid's et Consoles +.

NEWS

46

Toute l'actu du jeu vidéo : gadgets, joysticks, événements, nouveaux magazines anglais.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA : Super F1 Circus, Phalanx, Syvalion, Metal Jack, Blazeon, Atomic Runner.

Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

ZELDA 3

49

Présentation de la version française du célèbre jeu et premières aides de jeu.

SONIC 2, LE TEST!

56

Mega-test exclusif sur MD du tant attendu Sonic 2 par l'intrépide Banana San.

LES TESTS 16 BITS

60

Une avalanche de nouveautés incroyables: Sky Mission et Blazeon sur SFC, Alien 3 et Thunder Force 4, Prince of Persia sur MCD.

TIPS

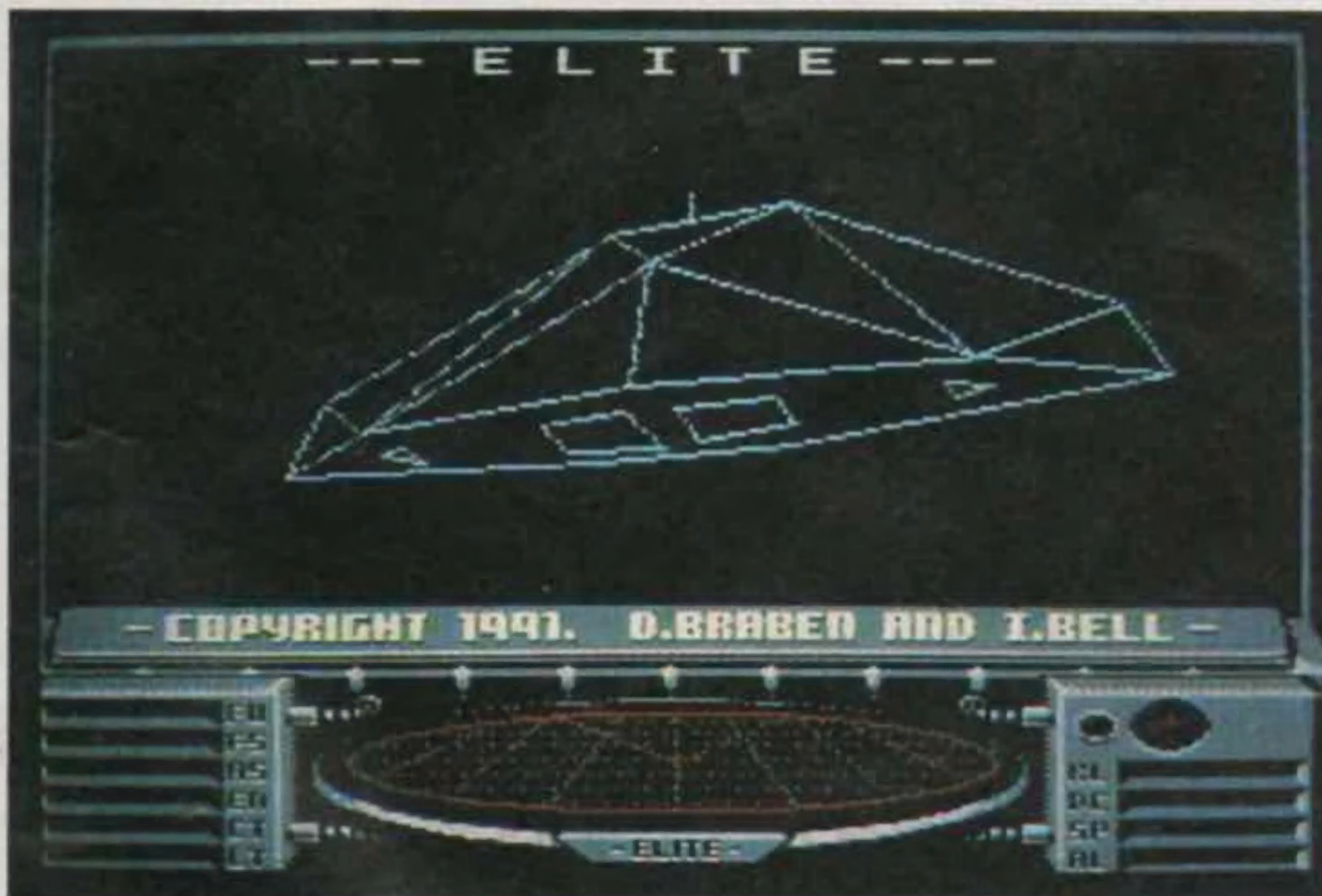
104

De plus en plus fort: 9 pages de TIPS dont la totale pour Astérix sur SMS.

LES TESTS 8 BITS

118

Découvrez Elite, le jeu culte, sur NES, mais aussi Tom & Jerry sur SMS, Dr. Franken sur GB et Hockey sur Lynx.



Elite sur NES. Entamez une carrière de baroudeur de l'espace. (page 118)

SOMMAIRE

143

Un avant-goût de ce que vous trouverez dans le prochain numéro de Consoles +.

COURRIER

144

Wieklen est si petit que l'on n'arrivera bientôt plus à le distinguer sous l'avalanche de votre courrier.

LES P.A.

151

Vendez puis achetez ou bien échangez, sinon, créez un club.

Konnichi Wa!

Non, ne cherchez pas votre télécommande: le volume sonore de Consoles +, votre magazine préféré, n'est pas dérégulé! C'est juste moi qui suis obligé de chuchoter pour des raisons de sécurité. Il faut dire que, depuis mon retour au Japon, il m'est arrivé des bricoles. A force de chercher les dernières informations confidentielles des éditeurs et des constructeurs japonais et de les divulguer, je me suis créé certaines inimitiés! Les yakuzas quadrillent les quartiers de Tokyo pour me retrouver et me découper en sushis, un contrat a été lancé sur moi et les membres d'une secte zen ratissent tous les immeubles, appartement après appartement, pour avoir ma peau! Les chiens nippons, mais pas si mauvais, me mordent et les petites vieilles me lancent des chaînes hi-fi ou des téléviseurs au passage! J'ai trouvé refuge dans une poubelle. Tous les matins, lorsque les éboueurs passent, c'est l'enfer! Je suis obligé de me lancer dans des contorsions incroyables, de faire le grand écart dans le fond de ma poubelle, de me cramponner pour ne pas tomber dans la benne à ordures! Avant-hier soir, en rentrant chez moi, j'ai compris qu'il ne valait mieux pas y remettre les pieds après avoir vu mon appartement se transformer en lumière et en chaleur! Mais je continue à vous informer: j'ai installé dans ma poubelle un téléphone qui est relié directement avec l'édition de Consoles + pour vous donner des infos confidentielles qui seront développées en détail très bientôt, le temps que les choses se calment à Tokyo pour moi!

• NINTENDO. Après avoir laissé entendre lors d'une conférence de presse et informé les développeurs que le CD-Rom de la SFC comporterait des coprocesseurs 32 bits, Consoles + est en mesure de vous annoncer que les futurs possesseurs de cet engin devront se contenter de banals 16 bits!

• NEC semble passer à la vitesse supérieure. D'ici à Noël, on pourra acquérir un joyypad sans fil, à liaison infrarouge, ainsi que la Core Grafx III, qui ne serait qu'une Core Graphx II mais beaucoup moins chère. En revanche, dès l'hiver prochain, la 32 bits Hudson/NEC serait commercialisée.

• SEGA. Enfin l'info qui va en faire saliver beaucoup: la 32 bits de Sega devrait être commercialisée entre septembre et décembre 1993! J'en connais qui bavent déjà à l'idée de posséder la Gigadrive (nom provisoire). Doguy, let's say: "Arrête, tu vas tacher la moquette!" D'après mes sources, il ne faudra pas compter sur une compatibilité avec la MD!

Bon, il va être minuit, je peux enfin sortir de ma cachette. Je vous quitte pour aller récupérer les caractéristiques définitives du Mega CD II, les photos de la console de Matsushita et la réponse à la question existentielle qui préoccupe tous les Gêmu Ottaku en ce moment: Sonic porte-t-il aux pieds des Reebok ou des Nike?

Banana San

EDITO

BATMAN RETU

Le nouveau défi Lynx!



LYNX 790^F TTC

ATARI

URNS.

Première console portable 16 bits au graphisme époustoufflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB
BILL AND TED'S
BLUE LIGHTNING
CHESS CHALLENGE
CHECKERED FLAG
CRYSTAL MINES II
GATES OF ZENDOCON
HARD DRIVIN
KLAX
NINJA GAIDEN
PAPER BOY
ROAD BLASTERS
ROBOTRON 2084
SCRAPYARD DOG
SLIME WORLD
SUPER SKWEEK
TURBO SUB
VICKING CHILD
XENOPHOBE
ZARLOR MERCENARY

AWESOME GOLF
BLOCK OUT
BATMAN RETURN
CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHIP'S CHALLENGE
ELECTROCOP
GAUNTLET
ISHIDO
MS. PAC MAN
PAC LAND
RAMPAGE
ROBO-SQUASH
RYGAR
SHANGAI
STUN RUNNER
TOURNAMENT CYBERBALL
TOKI
WARBIRDS
XYBOTS
jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL
HOCKEY
KUNG FOOD
STEEL TALONS

CASINO
HYDRA
RAMPART
SHADOW OF THE BEAST

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES - CABAL - DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA - GEO DUEL - HYPERDROME - LEMMINGS
NFL FOOTBALL - PINBALL JAM - PIT FIGHTER - RAIDEN
SPACE WAR - STRIDER - VINDICATORS - VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE - NINJA GAIDEN 3 - ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER - EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS - DINO OLYMPICS - BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD - 720 - NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.
Prix généralement constatés au 01/07/92.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS

votre revendeur Atari vous propose, à un prix tout à fait exceptionnel,

le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche
Batman + le câble Comlynx
+ 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT



990^F_{TTC}

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

SALON



ECT

A Londres, l'ECTS (European Computer Trading Show), un des salons professionnels les plus importants en Europe, se tenait en automne pour la première fois. En effet, celui-ci prenait place traditionnellement chaque année au printemps. Or, devant son succès croissant, les organisateurs ont décidé d'organiser un deuxième ECTS, celui du mois de septembre. La cuvée automne 92 s'est révélée quelque peu décevante. Malgré le fait que la plupart des sociétés présentes doivent aux consoles plus de la moitié de leur chiffre d'affaires, celles-ci, souvent britanniques, s'évertuaient à ne présenter que des jeux sur micro. On pourrait en conclure que les jeux sur console continuent d'être perçus outre-Manche comme une activité presque honteuse par rapport aux jeux micro, qu'on dissimule, ou tout du moins qu'on ne met pas en lumière, même si ce domaine se révèle fort lucratif! Les jeux à base de grosses configurations (PC 486 avec carte sonore et CD-Rom!) rivalisaient dans des démonstrations impressionnantes, alors que, pour les consoles, il fallait se contenter de jeux qui avaient souvent déjà été présentés au dernier CES de Chicago au début de l'été!

IMAGINEER

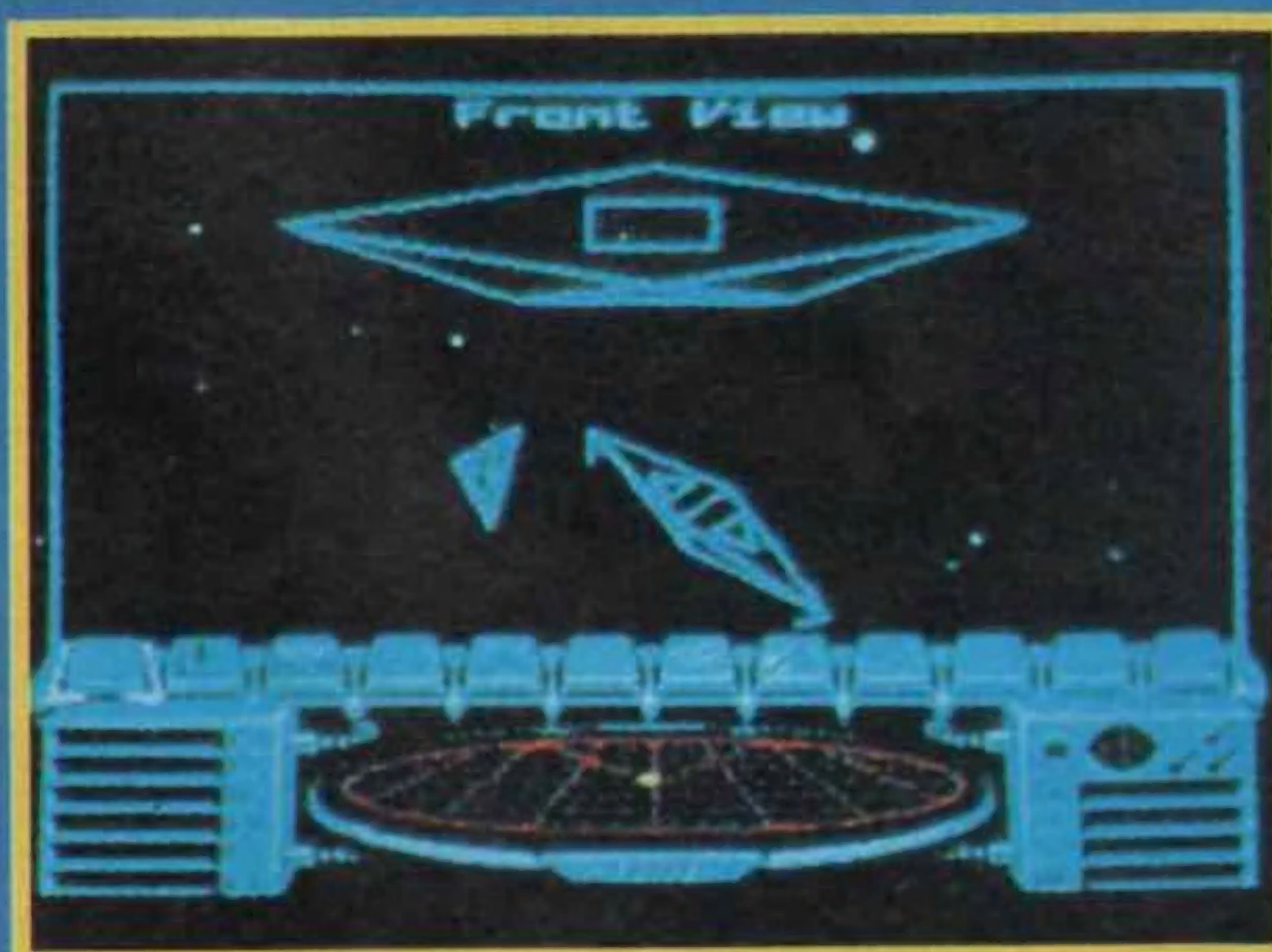
Cette compagnie japonaise, très présente sur le marché de la Super Famicom, présentait Super Kick Off (voir les Previews) ainsi que Super Turrigan. Ce jeu, après avoir connu un franc succès sur Amiga, poursuit sa carrière sur la console 16 bits de Nintendo. Quatre nouveaux jeux étaient annoncés: Power Monger, un jeu d'action-stratégie en pseudo-3D dans lequel vous incarnez un dieu veillant sur les destinées de son peuple d'adorateurs, Megalomania, qui vous emmènera sur une nouvelle planète et vous demandera de la gérer depuis l'âge des cavernes jusqu'à notre époque moderne, et enfin Manager, où vous êtes dans la peau d'un jeune et ambitieux manager qui doit gérer son équipe de football. Sur la NES, nous avons trouvé trois nouveaux jeux à vous mettre sous la dent. Elite, une des sagas aventure/action les plus célèbres sur micro-ordinateurs, sera bientôt disponible sur la 8 bits de Nintendo: de longues heures en perspective de combats spatiaux en 3D, de commerce avec de curieux extraterrestres et de Thargoids à descendre! Super Turrigan et Populous iront également enrichir la ludothèque de cette console. Enfin, la Game Boy n'était pas oubliée avec la conversion de Populous et The Battle of Olympus, un jeu d'aventure-action qui se déroule dans la Grèce antique. A côté de ses jeux, Imagineer annonçait la prochaine distribution en Europe de Horii Commander.



Super Turrigan



Populous



Elite



Super Turrigan

INFOGRAMMES

Cet éditeur français, à côté de petites merveilles sur PC, présentait une préversion d'Astérix sur Game Boy. Dans ce jeu de plates-formes basé sur la bande dessinée (of course), vous incarnez le célèbre Gaulois. Astérix doit sauter de plate-forme en plate-forme pour s'emparer de bonus et éviter des adversaires, c'est-à-dire principalement des légionnaires! Le jeu est truffé de pièges et de niveaux-bonus où vous devrez rafler le maximum de faucilles.

VIRGIN

Pas de réelles nouveautés chez cet éditeur anglais. Parmi les jeux exposés, et déjà présentés par Consoles +, on retiendra surtout le prometteur Mick and Mack: Global Gladiators, qui sortira en février 1993 sur toutes les machines de Sega. Réalisé en partenariat avec MacDonalds, ce jeu met en scène deux kids qui doivent explorer douze niveaux afin de les débarrasser de toutes les ordures qui y traînent. Sur Game Gear, une série de titres est annoncée. Avec Terminator, la chasse aux cyborgs est ouverte. Super Off-Road est une conversion du jeu d'arcade. Vous dirigez un énorme 4x4 et rivalisez contre trois autres monstres de métal. Les courses remportées vous permettent d'acquérir

GREMLINS

La cartouche la plus impressionnante de Gremlins était certainement Nigel Mansell's World Championship. Cette simulation de formule 1 pour Super Famicom est superbe! Les décors sont fabuleux. L'animation est rapide et fluide. Par ailleurs, Utopia a été développé par les programmeurs de Gremlins sur SFC d'après la version Amiga. Le jeu, basé sur un concept très proche de Populous ou de Megalomania, semble très prometteur puisqu'il a été racheté par l'éditeur japonais Jaleco.

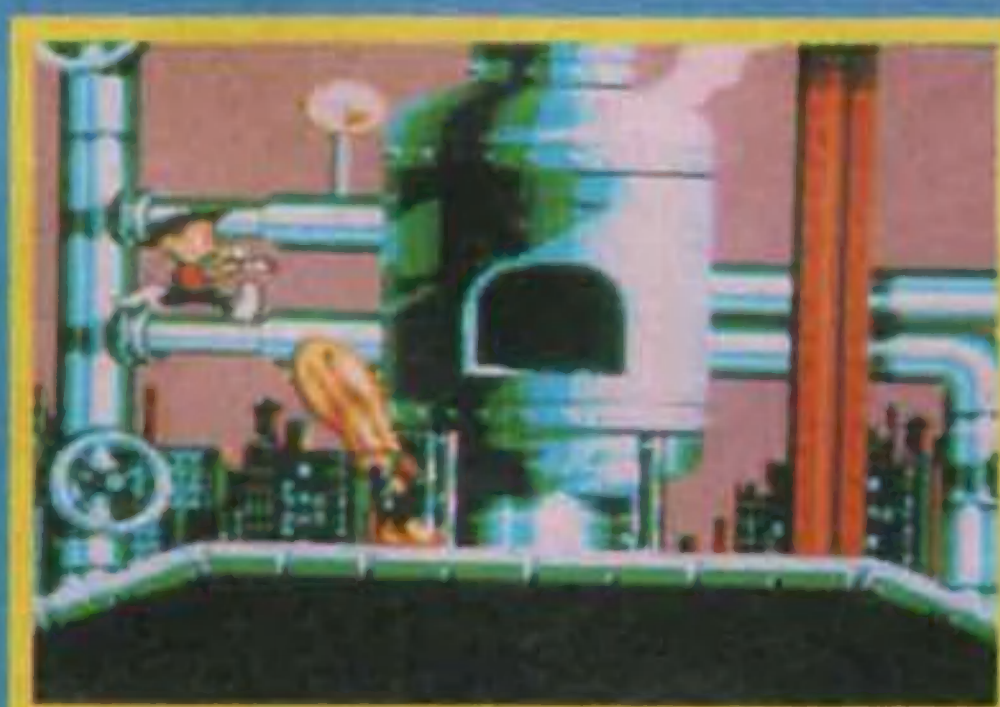
Utopia

Nigel Mansell's World Championship



un équipement plus perfectionné. Robin Hood: Prince of Thieves mêle jeu de rôle et jeu d'aventure dans une histoire médiévale. Double Dragon Xtra vous mettra dans la peau de l'un des deux frères experts en arts martiaux. Votre petite amie vient d'être enlevée par un gang de voyous et vous partez à son secours! Enfin, Superman vous permettra de présider à la destinée d'un super-héros sur Master System et Game Gear au printemps 1993, et un peu plus tard sur MD.

Mick and Mack: Global Gladiators



OCEAN

Sur le stand Ocean, à côté de cartouches pour SFC déjà vues lors du CES (Cool World, d'après un film avec Kim Basinger qui devrait bientôt voir le jour en France, Lethal Weapon 3, ou l'arme fatale 3, Robocop 3...), on pouvait découvrir Addam's Family 2. Davantage de niveaux, plus de pièges et d'adversaires dans cette nouvelle version, où vous incarnez cette fois-ci Pozzi. Les différents effets spéciaux sont assez impressionnants. Ocean offrait la particularité d'être un des rares éditeurs à proposer encore une flopée de titres pour la NES, qui semble avoir pris un coup de vieux définitif! Robocop 2 vous placera sous l'armure de métal du fameux cyborg-flic. Parcourez les rues de Detroit



Addam's family

en allumant tout ce qui bouge dans ce jeu d'action pure et dure! Prince Valiant vous transportera en plein Moyen Age, sous le règne du mythique roi Arthur. Lethal Weapon 3, Parasol Stars 2, l'un des plus fameux jeux de plates-formes, et Cool World seront adaptés sur NES aussi bien que sur Game Boy. Enfin, bonne nouvelle: on pourra aussi sauver prochainement des millions de stupides Lemmings sur la portable de Nintendo.



Cool World



Lethal Weapon 3

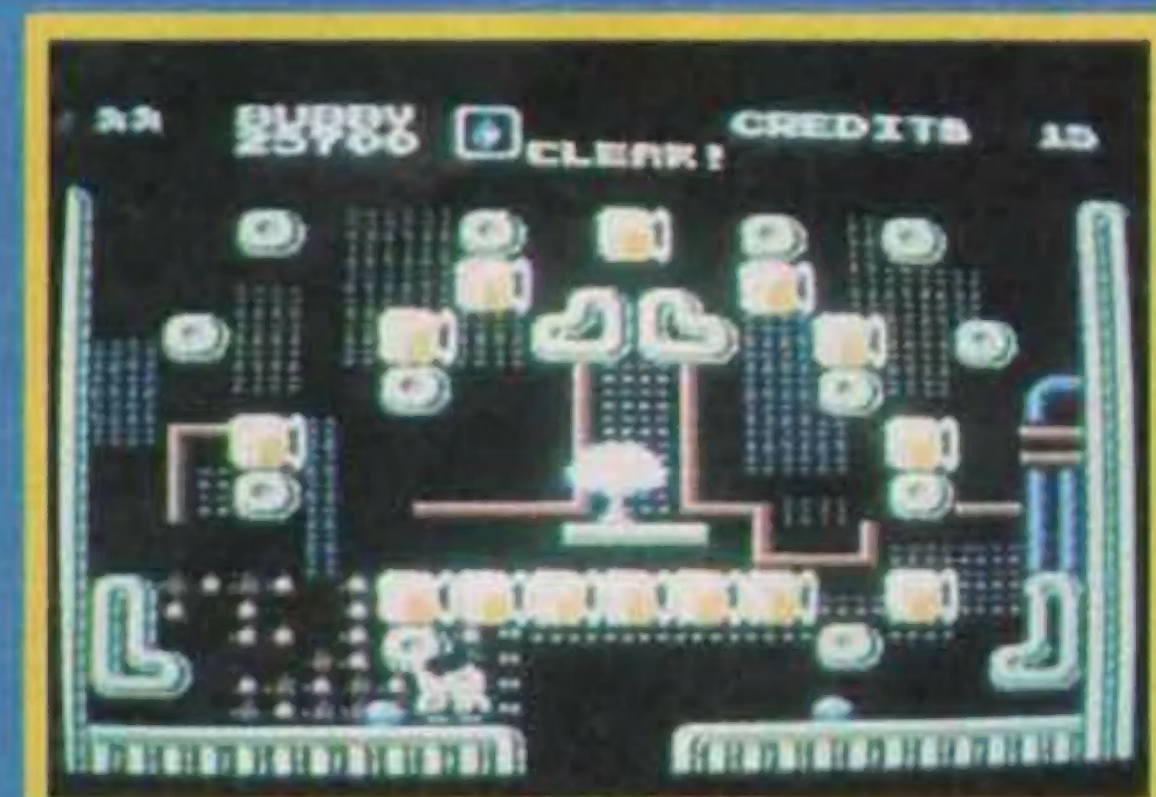


Robocop 3



Prince Valiant

Parasol Stars 2



SALON



IEC

UBISOFT

Ubisoft présentait une simulation de tennis pour Super Famicom: Great Course. Celle-ci propose de nombreux avantages, notamment la possibilité de jouer à deux, des animations de qualité... Bref, le meilleur moyen pour devenir le Becker de la raquette!



F1
Challenge

annoncé. Avec une intrigue plus fouillée, des donjons plus vastes à explorer ainsi que de nouveaux sorts et monstres, il devrait ravir les possesseurs de Super Famicom passionnés de jeux de rôle.

ELITE



Might & Magic

Elite présentait sur Game Boy F1 Challenge, une simulation de formule 1. Might & Magic II, adapté du PC, était

ELEC

Une nouvelle simulation de hockey sur glace chez EA avec NHLPA Hockey'93 sur MD. Portant l'agrément de la National Hockey League Players Association américaine, il nous promet d'être l'ultime simulation du genre (octobre; une version SFC à la fin de l'année)! The Aquatic Games nous permet de retrouver sur MD, dès octobre, le célèbre agent secret James Pond. Ces jeux, fort similaires aux Jeux olympiques, ont pour objectif de tester la forme physique de Pond et de ses amis. Parallèlement, Pond reprendra bientôt du service avec sa troisième aventure: Codename

DOMARK

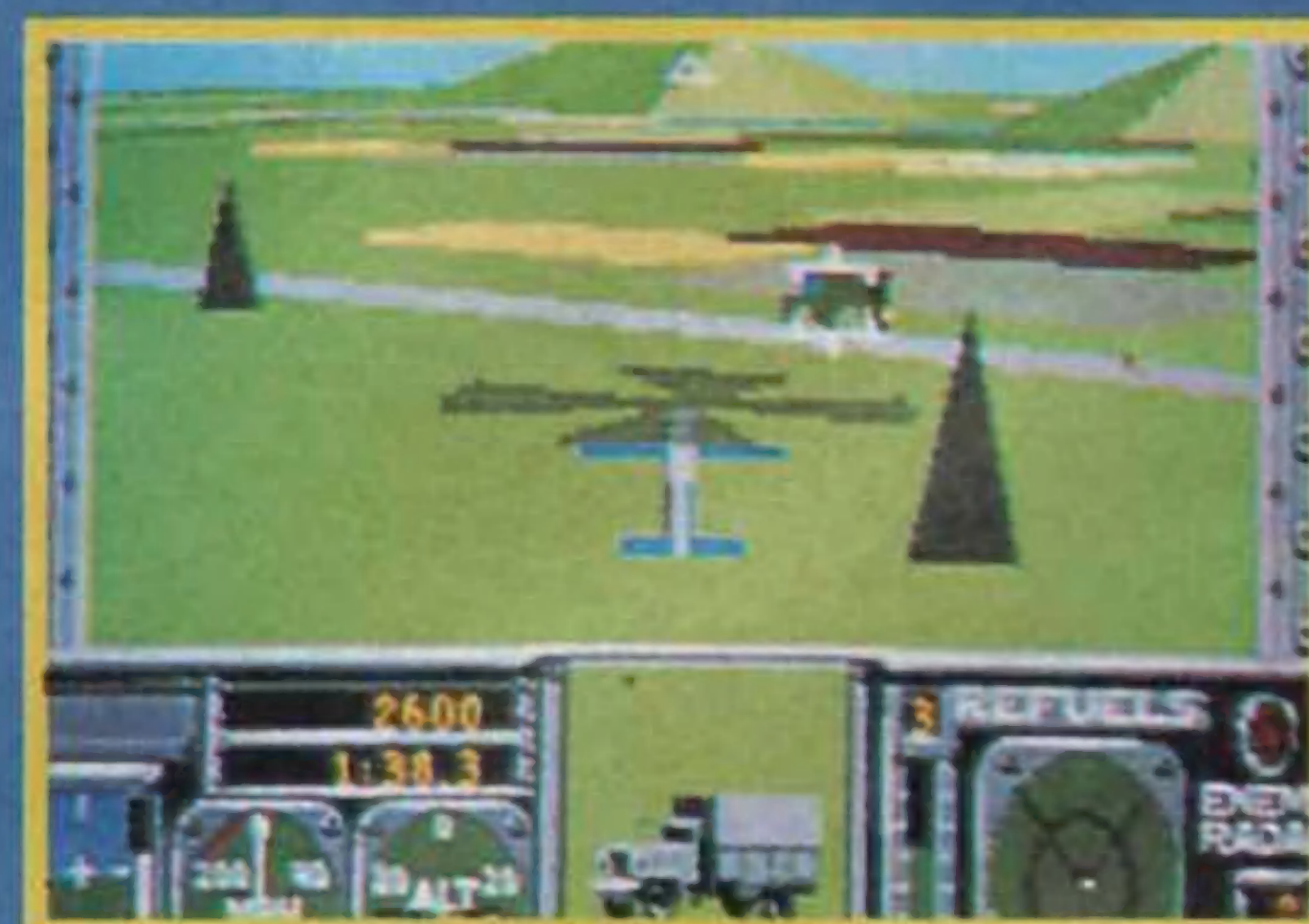
James Bond, présenté au dernier ECTS, n'en finit plus de jouer les héros: il doit à nouveau sauver le monde en délivrant le professeur Jones et sa fille. De vilains affreux ont obligé Jones à mettre au point une machine à cloner, qui permettra de ramener à la vie tous les anciens ennemis de Bond (sortie en novembre, MD). Toujours sur Megadrive, quatre nouveautés: Mig-29 Fulcrum, un simulateur de vol fluide, possède de splendides dégradés et utilise un système de



James Bond



Mig-29 Fulcrum



Steel Talons

menus qui apparaissent au milieu de l'écran afin de multiplier les commandes disponibles. International Rugby est la première simulation de ce sport sur Megadrive. Steel Talons est une simulation d'hélicoptère d'attaque, inspirée de la borne d'arcade du même nom. Avec Road Riot 4 WD, vous pilotez un 4x4 armé jusqu'aux dents dans une course où seule compte la victoire! Pitfighter verra le jour en novembre sur Master System. Cette cartouche vous propose des duels où tous les coups sont permis. Toujours au mois de novembre (mois prolixe chez Domark, s'il en est!), Prince of Persia et Super Space Invaders sortiront sur Game Gear.



Road Riot 4 WD

'T'S



SALON

TRONIC ARTS

Splash Gordon. Dans ce jeu, la Lune est faite de produits laitiers, et le diabolique docteur Maybe a mis en place un plan pour exploiter et monopoliser ses ressources. Seul Pond peut l'en empêcher! Le superbe Desert Strike verra le jour début 1993 sur SFC, avec une version quasiment identique à celle de la MD. Un simulateur chasse l'autre et LHX Attack Chopper est le petit dernier d'EA sur MD. Disponible dès le mois d'octobre, il sera axé sur la stratégie et utilisera la même technologie en 3D polygonale que F-22 Interceptor. John Madden Football'93, la dernière version de la désormais traditionnelle simulation de football américain, sortira en décembre pour la version MD et début 93 pour la SFC. Lotus Turbo Challenge verra le jour normalement avant Noël sur MD. Cette simulation de course de voitures reprend un hit sur Amiga. Risky Woods (MD, Noël) est un jeu d'aventure-arcade dans lequel vous incarnez Roham, un jeune guerrier. Les vieux moines, gardiens de la sagesse, ont été transformés en statues de pierre par les forces du Mal. Votre mission consiste, bien évidemment, à pénétrer dans la forêt de Risky Woods pour les délivrer. Après le succès de la première version, EA lancera en décembre Road Rash II sur MD. Peu de changements par rapport à la première version: vous êtes toujours aux commandes d'un gros cube, et décidé à finir cette course de motos en tête du peloton, coûte que coûte, même s'il faut convaincre les concurrents de vous laisser passer à coups de chaîne de vélo! Autre suite très attendue, Shadow of the Beast II ravira les possesseurs de MD dès le mois de novembre. Zelek, un des serviteurs du seigneur de la Bête que vous avez vaincu lors du premier épisode, n'a qu'une idée en tête: se venger! Votre petite sœur vient d'être capturée par Zelek, qui veut la transformer en bête féroce. Vous repartez donc au combat. Furry Friends (SFC) est un petit jeu mignon et sans prétention, destiné aux jeunes enfants et traité dans un style bande dessinée. La maman de l'éléphant Joey a été kidnappée par les jumeaux McSmiley. Vous incarnez Joey et partez à la recherche de "madame votre mère"!



The Aquatic Games



Risky Woods

ACCOLADE

A lors qu'il est toujours en procès, malgré un succès récent, avec Sega qui lui refuse le droit de fabriquer des cartouches pour MD sans être licencié Sega, Accolade se tourne vers la Super Famicom avec deux titres. Le premier, Warspeed, est une saga assez ambitieuse qui vous entraînera à travers toute la galaxie dans des missions d'exploration et des combats contre des extraterrestres hostiles! Test Drive II: The duel n'est autre que l'adaptation d'une course de voitures qui a fait ses preuves sur micro-ordinateur. La Game Boy n'est pas oubliée avec Star Hawk. Ce shoot-



Warspeed

them-up offre des graphismes somptueux pour un scénario classique: allumer tous les mutants du "diabolique empire d'Axtar"! Enfin, cet éditeur commercialisera une adaptation du film Universal Soldiers sur Game Boy. En fait d'adaptation, cette cartouche garde une liberté certaine par rapport au film (NDN: et ce n'est peut-être pas plus mal! NDN = note du nègre). Toutes ces cartouches devraient être commercialisées d'ici aux fêtes de Noël.



Test Drive II: The Duel

Universal Soldier



RENEGADE

C et éditeur s'est lancé depuis peu dans les jeux sur console. On pouvait voir sur le salon le résultat quasiment achevé de son travail: les versions de Gods pour Super Famicom et pour Megadrive (disponible à Noël). Le travail effectué est excellent puisque les deux conversions sont, par exemple, plus rapides que la version pour PC. Autre bonne nouvelle: l'annonce de la conversion prochaine de Renegade, The Chaos Engine, un fabuleux jeu d'action pour allumés de la gâchette, sur les 16 bits de Sega et de Nintendo.



Gods

LORICIEL

L oriciel dévoilait une version encore peu avancée de Jim Power sur SFC. Ce jeu d'action, originellement développé sur Amiga, propose des scrollings différentiels et des animations impressionnantes. La version finale risque de présenter quelques différences par rapport aux photos d'écran présentées dans nos colonnes.

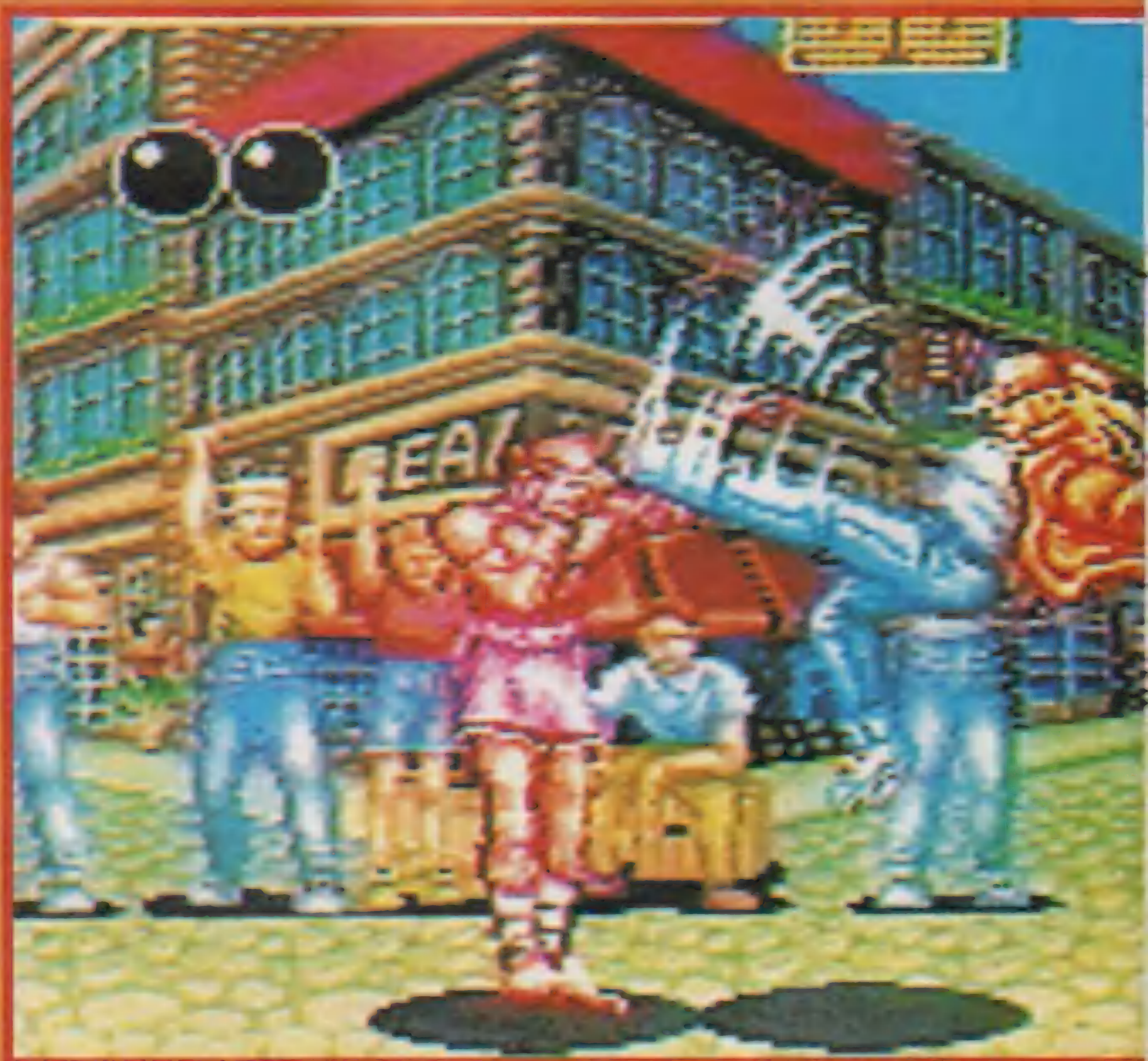
Jim Power



GARO DENS

Depuis que SNK, la société qui commercialise la Neo Geo, a accepté de revendre la licence de certains de ses jeux afin qu'ils soient adaptés sur des consoles concurrentes, il ne se passe pas un mois sans qu'on n'annonce une nouvelle conversion sur la Super Famicom. Cette fois-ci, il s'agit de Garô Densetsu, plus connu sous nos latitudes sous le nom de Fatal Fury. Ce jeu reste très proche d'un Final Fight mûri d'un Street Fighter II: vous incarnez un balèze, champion (au choix) de boxe thaï, de combat de rue ou de karaté-do, qui décide de faire un peu de ménage dans sa ville, infestée de voyous.

Vous allez donc arpenter l'asphalte, et affronter des brutes sanguinaires au cours d'une série de duels. Deux modes vous sont proposés. Dans le premier, vous affrontez différents adversaires, les uns après les autres, en attendant de tomber sur le génie des sports de combat qui réduira tous vos espoirs de victoire à néant. Le mode Street Fight vous fait parcourir la ville jusqu'à ce que vous affrontiez le big boss. Dans chaque quartier, un combattant cherchera par tous les moyens à vous faire passer de vie à trépas! Les assaillants sont tous plus redoutables les uns que les autres. Ainsi, le petit vieillard frêle se transforme au bout de quelques impacts en un redoutable guerrier. Le boxeur, Michael Max, projette des sortes de tornades qui balayent tout sur leur passage!



Le bâton de Billy Kane est particulièrement dangereux.



Raiden, le lutteur, vous expédie ailleurs.



Choisissez votre combattant.

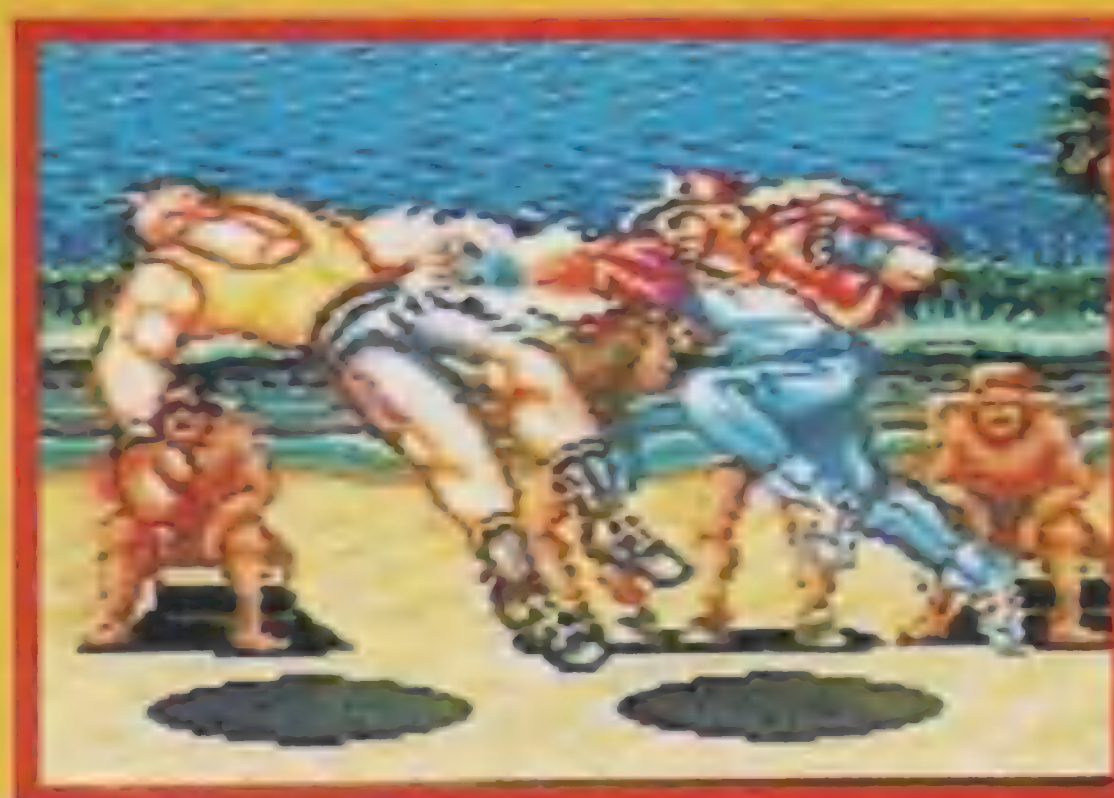


La tornade blanche arrive droit sur vous!

punk irascible.



Banana San contre Crevette Chan!



Le boulot habituel: corriger les vauriens.



ETSU

SFC

Novembre

LE JAPON EN DIRECT



Sous les vivats de la foule, vous massacrez votre adversaire.



Ce petit homme vert est un grand maître de taï chi chuan!



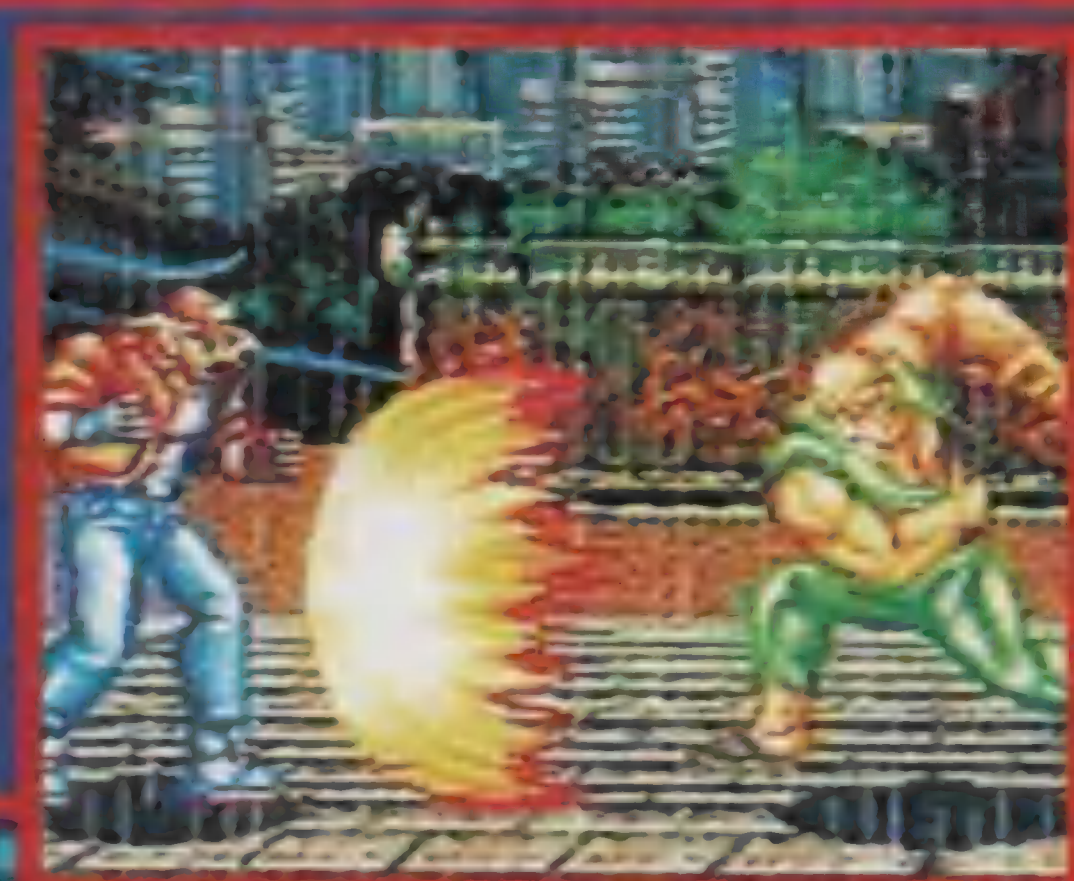
Un grand pain dans la figure semble pouvoir le calmer!



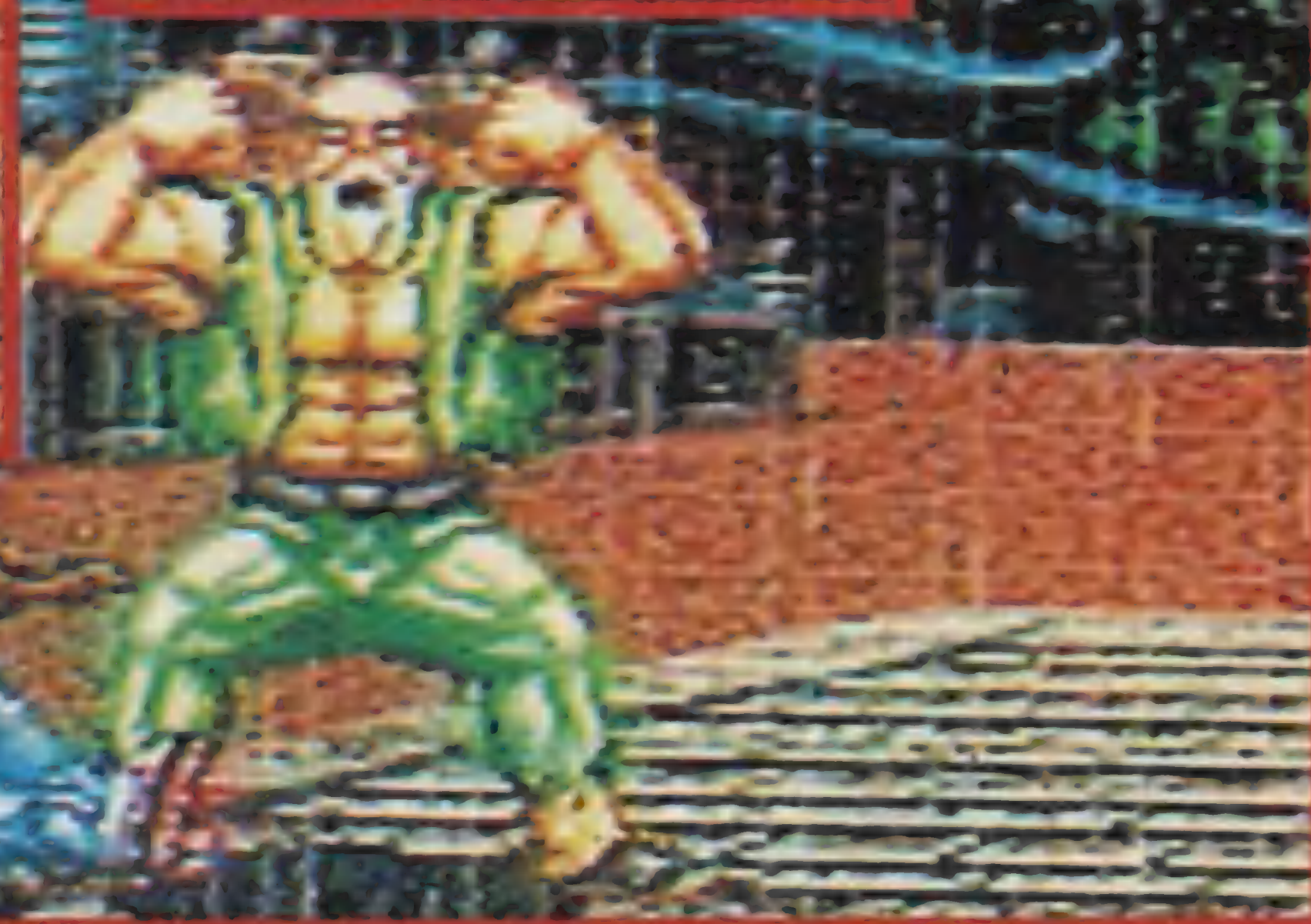
Mais le petit Chinois réussit à éviter votre coup spécial.



Cette malice n'empêche pas le petit Chinois de transformer son adversaire en un grand pain!



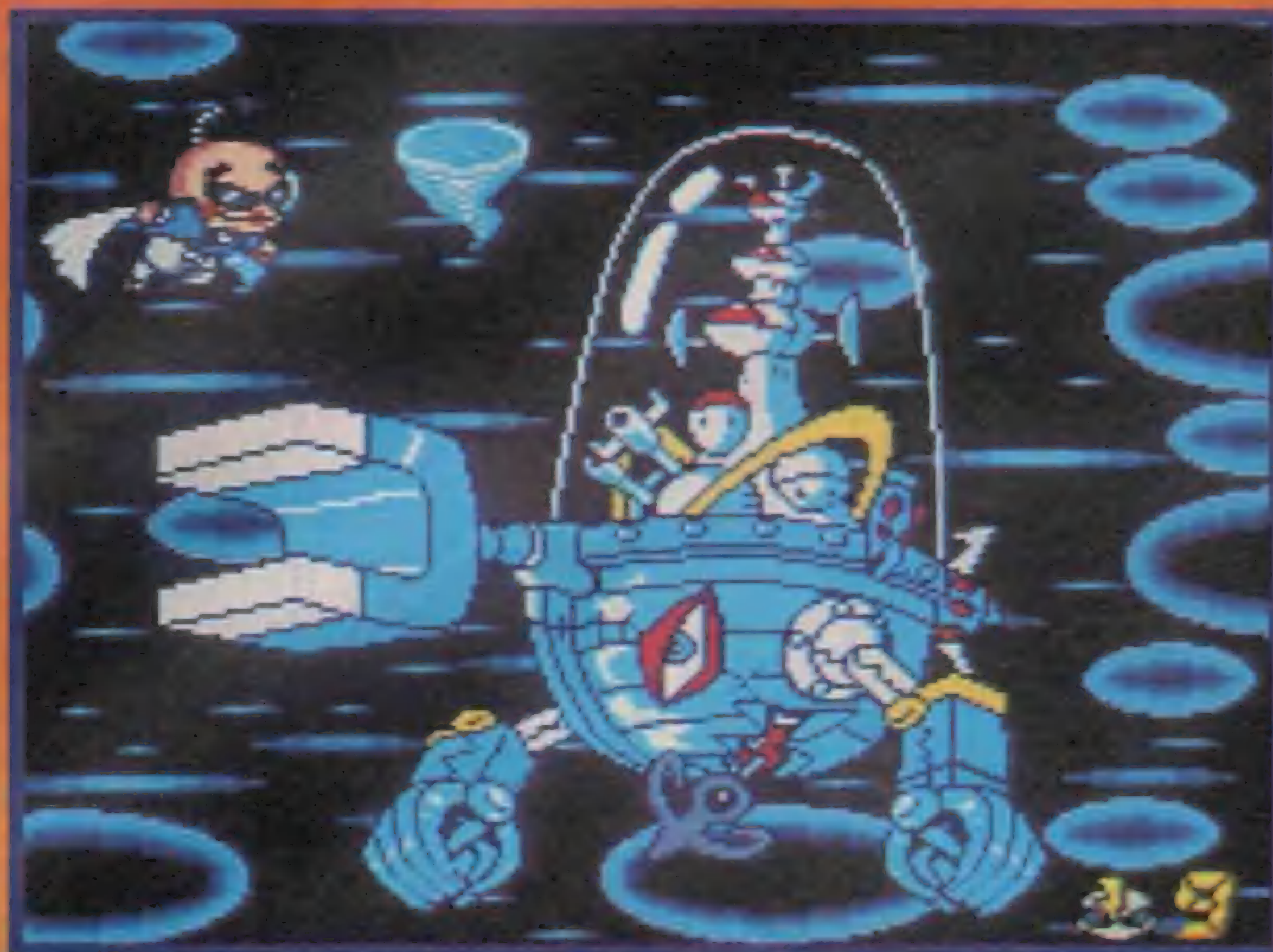
Et il n'est pas content, mais alors pas content du tout et il tient à le faire savoir!



PC DENJIN

PC ENGINE

HUDSON SOFT • Novembre



Un boss de fin de niveau, toujours dans le style délirant des premiers épisodes.



Les espèces de Pac Man jaunes et souriants sont des bonus à récupérer.



La mascotte d'Hudson est de retour! Fini les plaies et bosses des temps préhistoriques, fini les coups de tête hargneux si pratiques pour éliminer un adversaire, fini de mordre rageusement les différents obstacles afin de les escalader! Le sale gosse, pithécantrophe de la console, est bien de retour, mais avec de sérieuses modifications. Il sévit désormais dans un monde futuriste peuplé de robots, d'androïdes et de fusées. Changement de décor et changement de look puisqu'il porte maintenant une splendide crête iroquoise et de grosses lunettes de soleil! Autre modification de taille, alors que les deux épisodes précédents étaient une sorte de mélange entre jeu de plateaux et jeu d'action, ce nouveau chapitre de la saga PC Kid est un shoot-them-up. Pilotant le cyborg Denjin (ce qui signifie homme électrique, ou homme-robot), vous allez devoir éliminer les traditionnelles sales bêtes qui pullulent jusque dans notre lointain futur. Vous l'aurez deviné, il retrouvera d'anciennes connaissances telles que la tortue, le dinosaure ou encore les fleurs anthropophages... En cours de route, il se fera aider par différents amis, sélectionnés avant chaque niveau. Selon les bonus qu'il rencontre sur sa route, PC Denjin peut prendre diverses apparences: une fusée, une sorte de super-héros ou un joueur de base-ball qui projette à toute vitesse des balles sur l'adversaire!



Avant de commencer un niveau, choisissez l'allié qui viendra vous donner un coup de main.

L'arme que manie en ce moment PC Denjin n'est autre qu'un jeu de cartes, bien pratique pour balayer la moitié de l'écran!

TINY TOONS

Konami • Japon • Début 93

SFC



Même les animaux ont leurs fantômes, et ceux-ci ne lâchent pas Buster Bunny d'une semelle!

Dans ce jeu inspiré des dessins animés de la Warner Bros., vous incarnez Buster Bunny, un petit lapin aussi mignon qu'agile. Votre amie, Babs Bunny, vient d'être enlevée par l'infâme Montana Max. Avec l'aide de vos copains les plus chers, Dizzy Devil, Plucky Duck, Furball et Monty Pig, vous vous lancez au secours de Babs. Pour la retrouver, il vous faudra faire appel à toutes vos ressources: les différentes pièces sont peuplées de créatures hostiles telles les grenouilles ou les souris teigneuses! De plus, les niveaux sont bourrés de pièges plus vicieux les uns que les autres. Graphiquement, le jeu est superbe tant par ses décors tout de teintes pastel que par la qualité et l'humour des petites animations qui agitent les différents protagonistes.



Des bonus comme s'il en pleuvait sous la forme de Big Mac, de glaces, de rôtis...



La nuit, les lieux continuent à être aussi dangereux!

SFC

EXHAUST HEAT II

Japon • N.C.

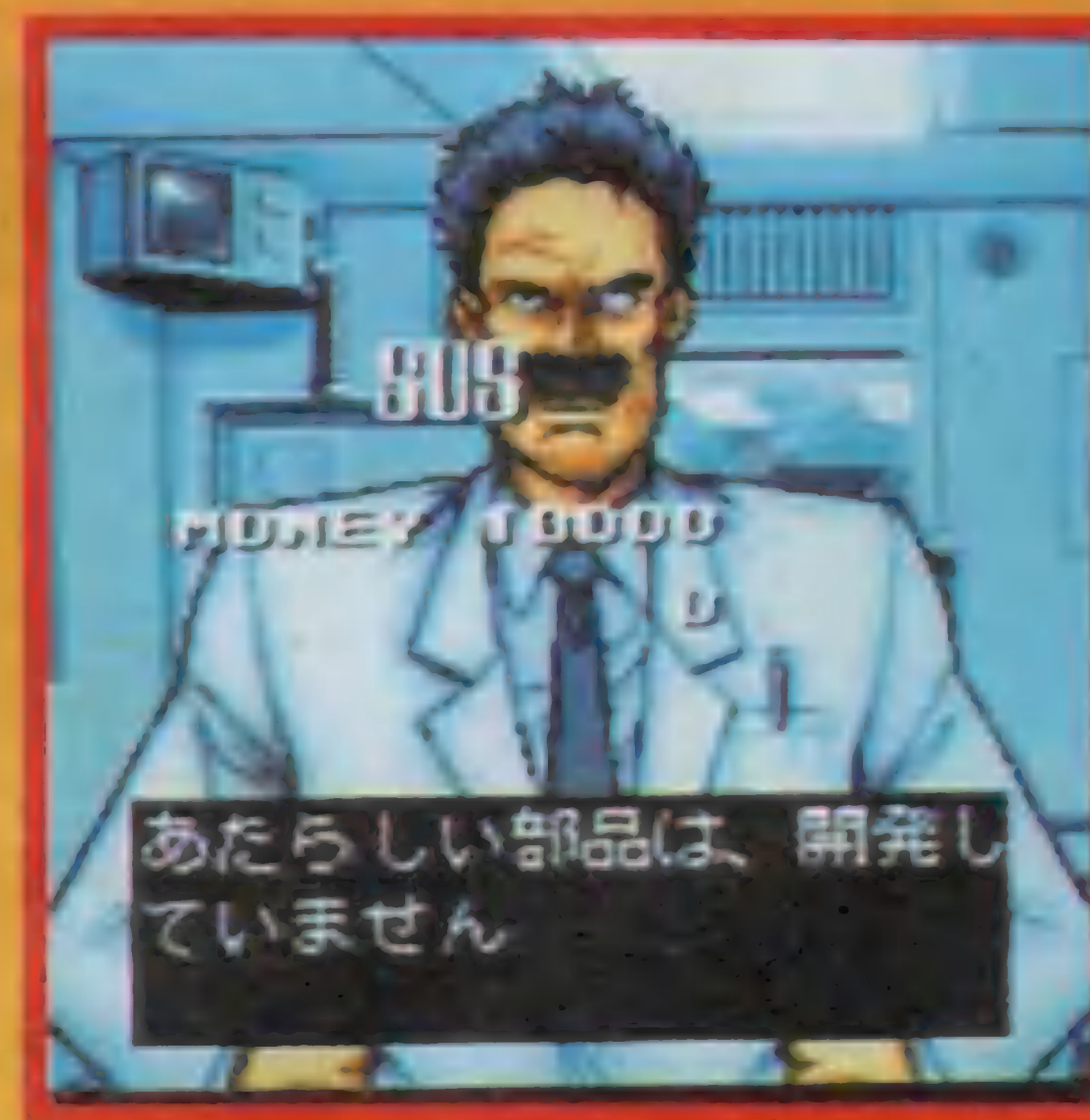
Les yeux rivés sur les feux donnant le Start, vous serrez votre volant en attendant le moment de lancer votre engin.



Après le succès remporté par Exhaust Heat, Seta récidive avec une suite. La technique de base reste la même: l'utilisation du mode 7, qui permet de donner des effets spectaculaires de vitesse et de fluidité. L'ancêtre n'est autre que F-Zero, un des premiers jeux disponibles sur la Super Famicom. Une qualification est nécessaire pour déterminer votre place sur la grille de départ. Ce classement est important car il conditionnera en grande partie vos chances de réussite. Les concurrents placés devant vous feront tout pour vous empêcher de passer...

Exhaust Heat II développe tous les éléments qui gravitent autour d'une histoire de course de voitures: somme d'argent gagnée lors d'une victoire précédente à dépenser afin d'améliorer les performances de sa voiture, choix des modèles disponibles...

Un ingénieur est prêt, contre espèces sonnantes et trébuchantes, à améliorer les performances de votre bolide.



A plus de 170 km/h, votre F1 chasse légèrement de l'arrière.

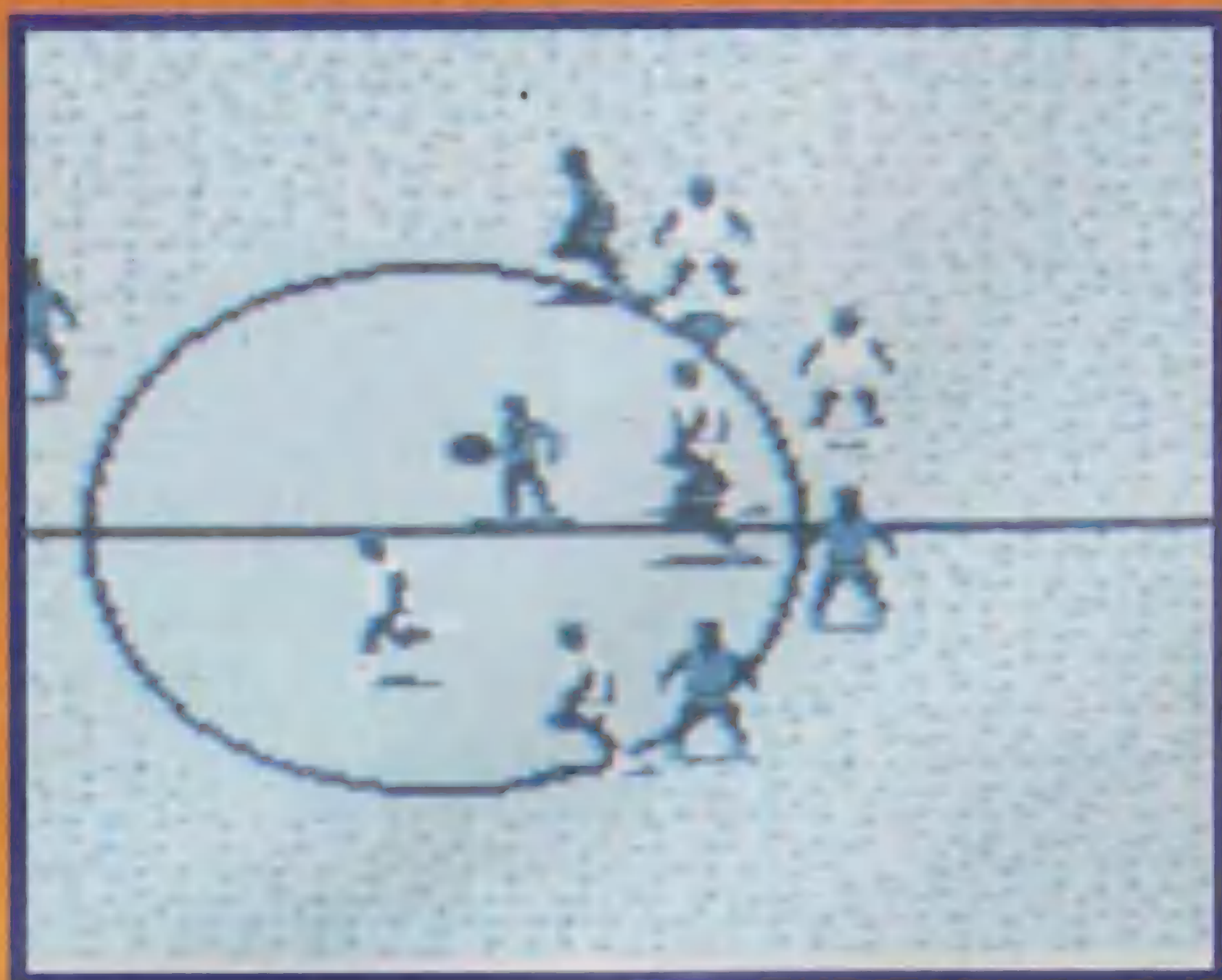


Où est le siège éjectable...! A plus de 300 km/h, la moindre erreur est fatale!

TIP OFF

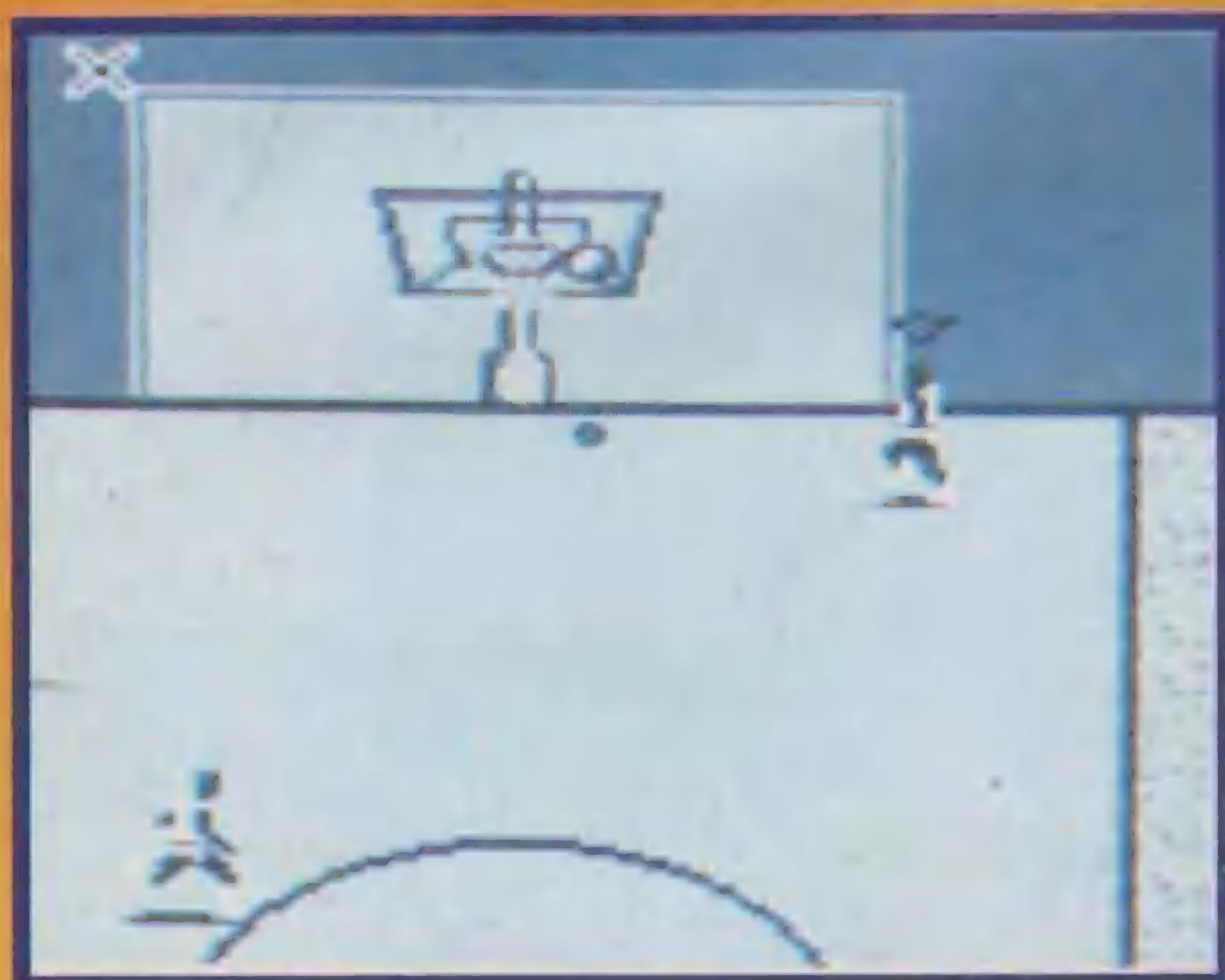
GAME BOY

Imagineer • Octobre



Il faut "serrer" son adversaire pour le pousser à perdre la balle.

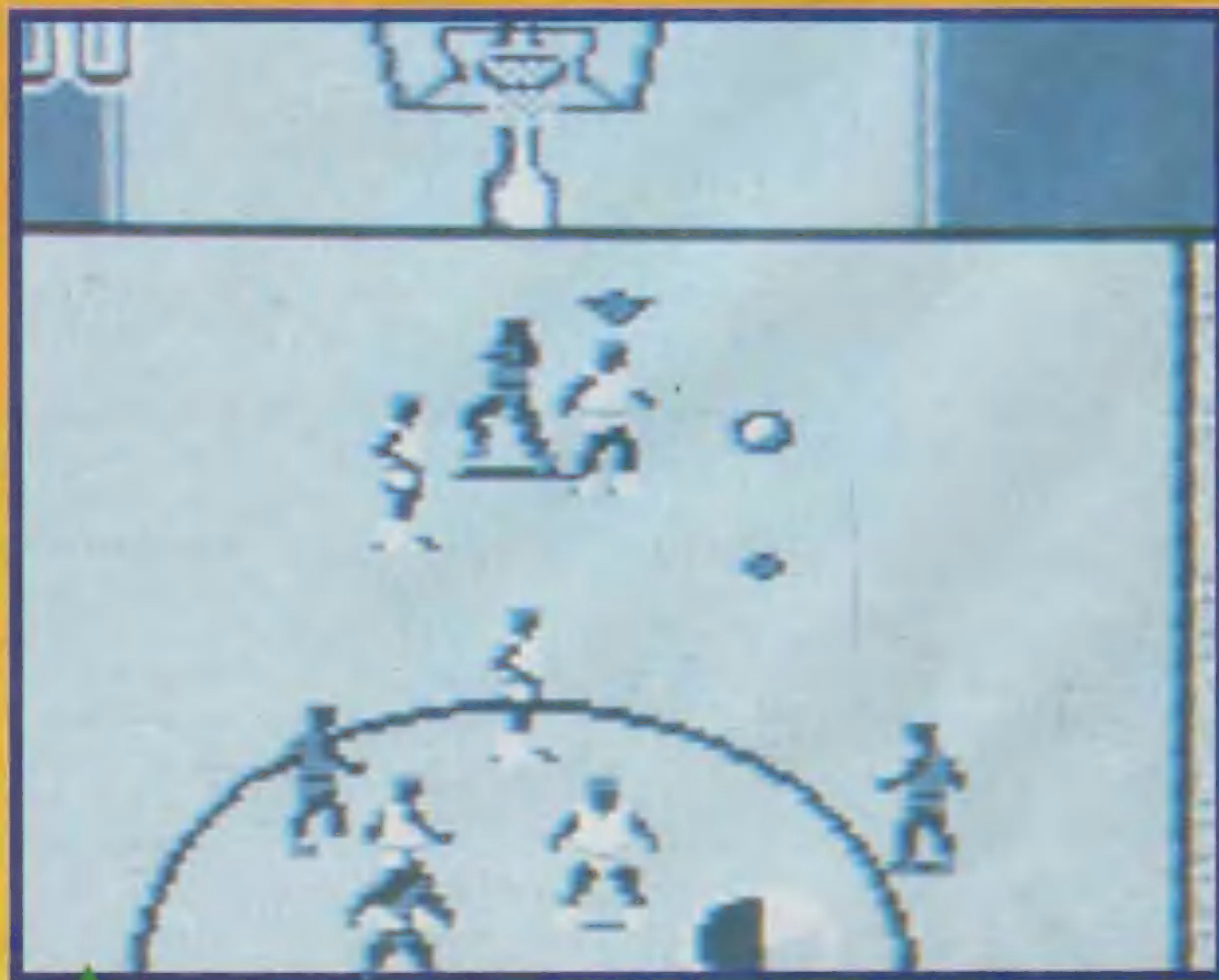
Le joueur au maillot blanc parviendra-t-il à intercepter la balle?



Le basket européen est loin d'être aussi démonstratif que celui de la "Dream Team"!



Entraînement au lancer franc. Précision et timing sont les qualités requises pour réussir.



Les passes fréquentes et les débordements sont les armes vous permettant de vous approcher de la raquette adverse.

SUPER
NINTENDO

KICK OFF

LE JAPON EN DIRECT

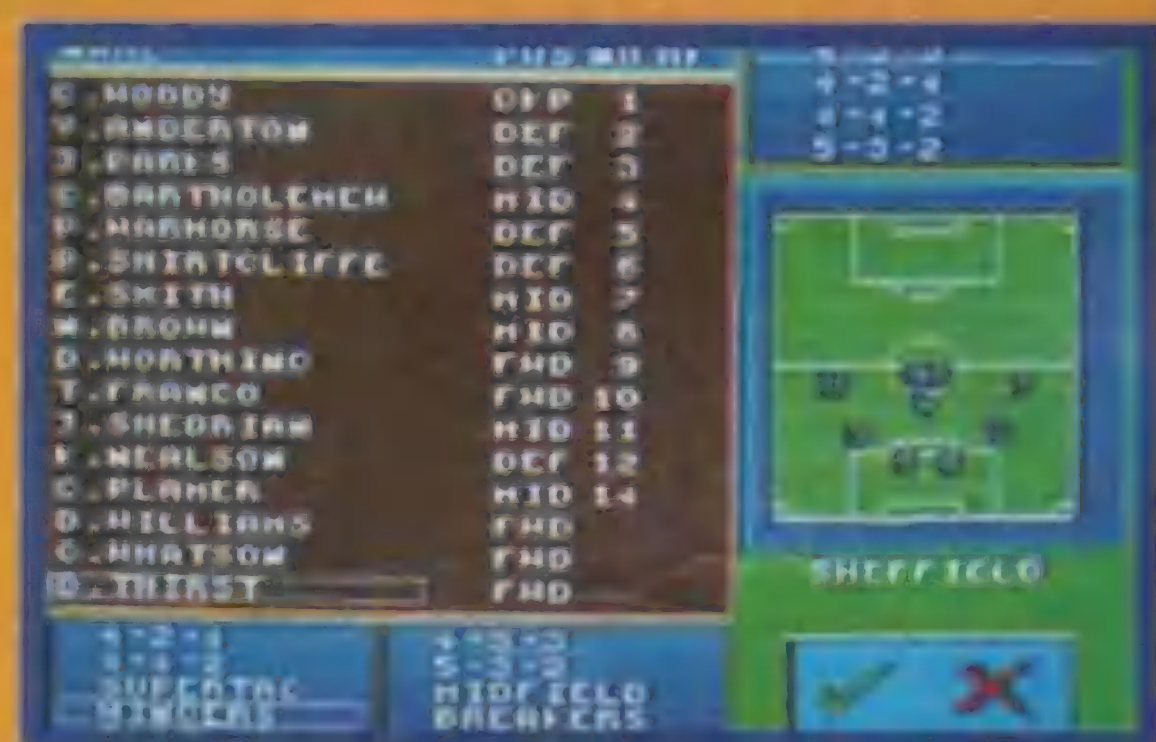
Imageneer • Octobre



Le gardien est contrôlé par l'ordinateur, ce qui ne l'empêche pas de se faire battre par une équipe qui mène des attaques intelligentes en usant de 1-2 très efficaces.



Remise en touche sous les yeux de la foule en délire! Les cartons jaunes puis les expulsions sont monnaie courante.



Le choix entre dix tactiques différentes donne une plus grande profondeur au jeu.

L'adaptation de ce célébrissime jeu de foot sur la console française n'a rien de surprenant. Après l'excellent Super Soccer, qui fut l'un des premiers jeux disponibles sur la Super Nintendo, il fallait bien faire jouer la concurrence en lui opposant une cartouche qui rallie tous les suffrages. Les fans de Kick Off ne seront pas déçus. Ils retrouveront toutes les composantes qui en ont fait un jeu de référence depuis plusieurs années. La vue aérienne du terrain et le scrolling multidirectionnel extrêmement fluide procurent au joueur une vision parfaite du jeu et lui offrent une jouabilité sans pareil.

La richesse des options confirme, s'il en était besoin, que Kick Off se présente à la fois comme un jeu de simulation et d'arcade. Championnat anglais, coupe d'Europe ou rencontre internationale, vous n'avez que l'embarras du choix. La formation tactique de l'équipe est un élément essentiel du jeu.

Selon la force de votre adversaire, vous pouvez adopter un schéma plutôt défensif (le 5-3-2) ou opter pour une formation tournée vers l'offensive. Les séances d'entraînement permettent de se familiariser avec les coups francs et les tirs au but. Chaque seconde d'un match peut être revisualisée et analysée grâce à la fonction Replay.

Pour varier les plaisirs, vous pouvez modifier les conditions météorologiques et, surtout, la nature du terrain. Le contrôle de la balle a été amélioré. Il n'est plus nécessaire de passer des heures entières pour parvenir à bloquer la balle en pleine course ou pour effectuer une passe au millimètre, comme c'était le cas sur micro. Le paddle de la Super Nintendo et tous ses boutons permettent de maîtriser avec facilité les différents tirs, les dribbles et les ouvertures sur les ailes.

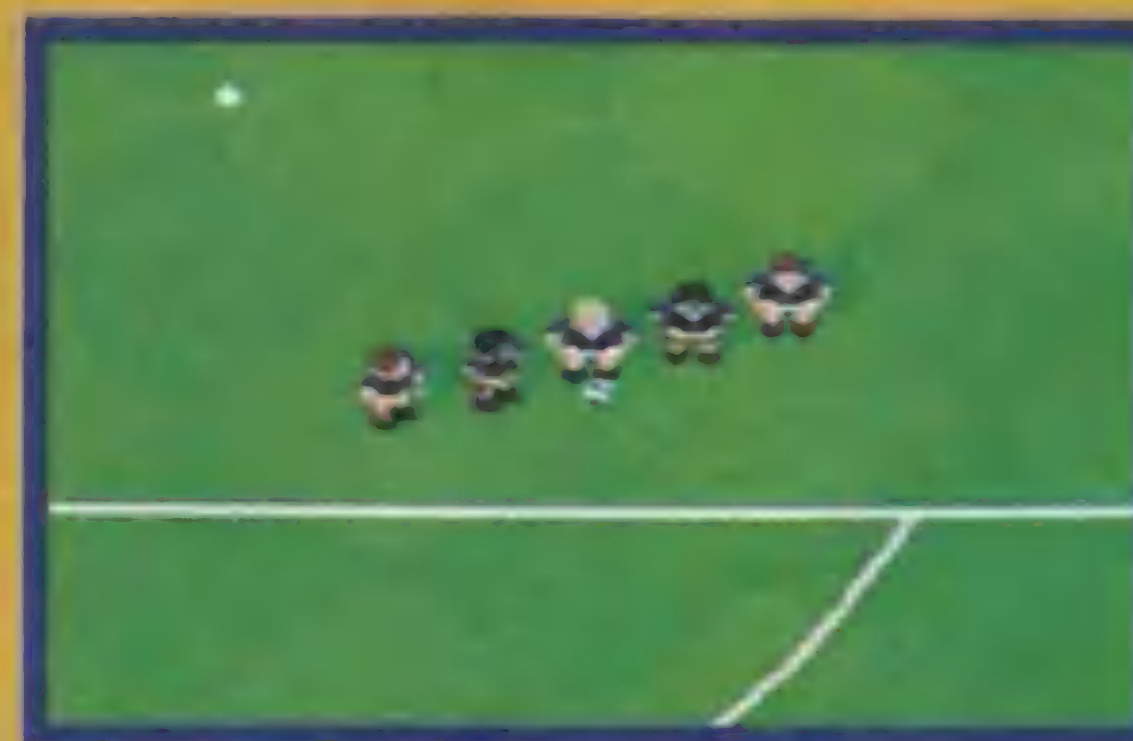
Une prise en main plus agréable que sur les autres consoles pour ce jeu qui devrait contenter tous les passionnés de foot et d'action âgés de 7 à 77 ans.



Vous pouvez personnaliser vos joueurs avec des tenues "légères et colorées".



Les débordements sur les ailes sont les actions les plus efficaces.



Les coups francs sont d'un réalisme surprenant.



Le penalty. La flèche indique l'endroit où la balle va atterrir.



Le radar est indispensable au jeu.



Mettez en valeur vos territoires, aplanissez les montagnes et gagnez du terrain sur la mer afin de permettre à votre peuple de fidèles de se développer.

POPULOUS II

SUPER
FAMICOM

Imagineer • Janvier 93

Alors que la version officielle de Populous pour la Super Nintendo est annoncée en Europe, au Japon, Populous II, la suite, se profile à l'horizon. Vous incarnez toujours un dieu, mais devez lutter cette fois-ci contre les autres divinités de l'Olympe.

Quoi de neuf, Docteur? Principalement le passage de monsieur Plus! On trouve donc un peu plus de tous les éléments qui avaient fait le succès de la première version, bien que le système de jeu reste globalement le même. Désormais, vous pouvez connaître en permanence l'état de votre population de fidèles d'un simple coup d'œil. Vous disposerez d'une gamme plus étendue de sorts magiques, telle la foudre ou la pluie de météorites enflammées, histoire de ravager plus facilement les territoires de votre adversaire! Vous pouvez maintenant envoyer beaucoup plus de "personnages spéciaux" chez votre adversaire. Quoi de plus amusant que de balancer quelques traîtres dans les rangs adverses pour semer la pagaille. De même, certains de vos fidèles pourront aller gambader chez votre rival en mettant le feu un peu partout!



Plus d'icônes, plus de possibilités pour vous permettre de devenir maître du monde!

Une ville qui se développe à toute allure. La petite carte en haut indique l'emplacement du lieu en gros plan.



Un temple, lieu très important pour vous puisque c'est là que vos fidèles vous prient.

Votre territoire s'est tellement développé qu'il jouxte les installations de votre adversaire. Le conflit devient inévitable.





Vous dirigez un joueur, et l'ordinateur s'occupe des autres.



Un effet de zoom très réussi pour fêter votre victoire.

PC ENGINE

BOMBER MAN'93

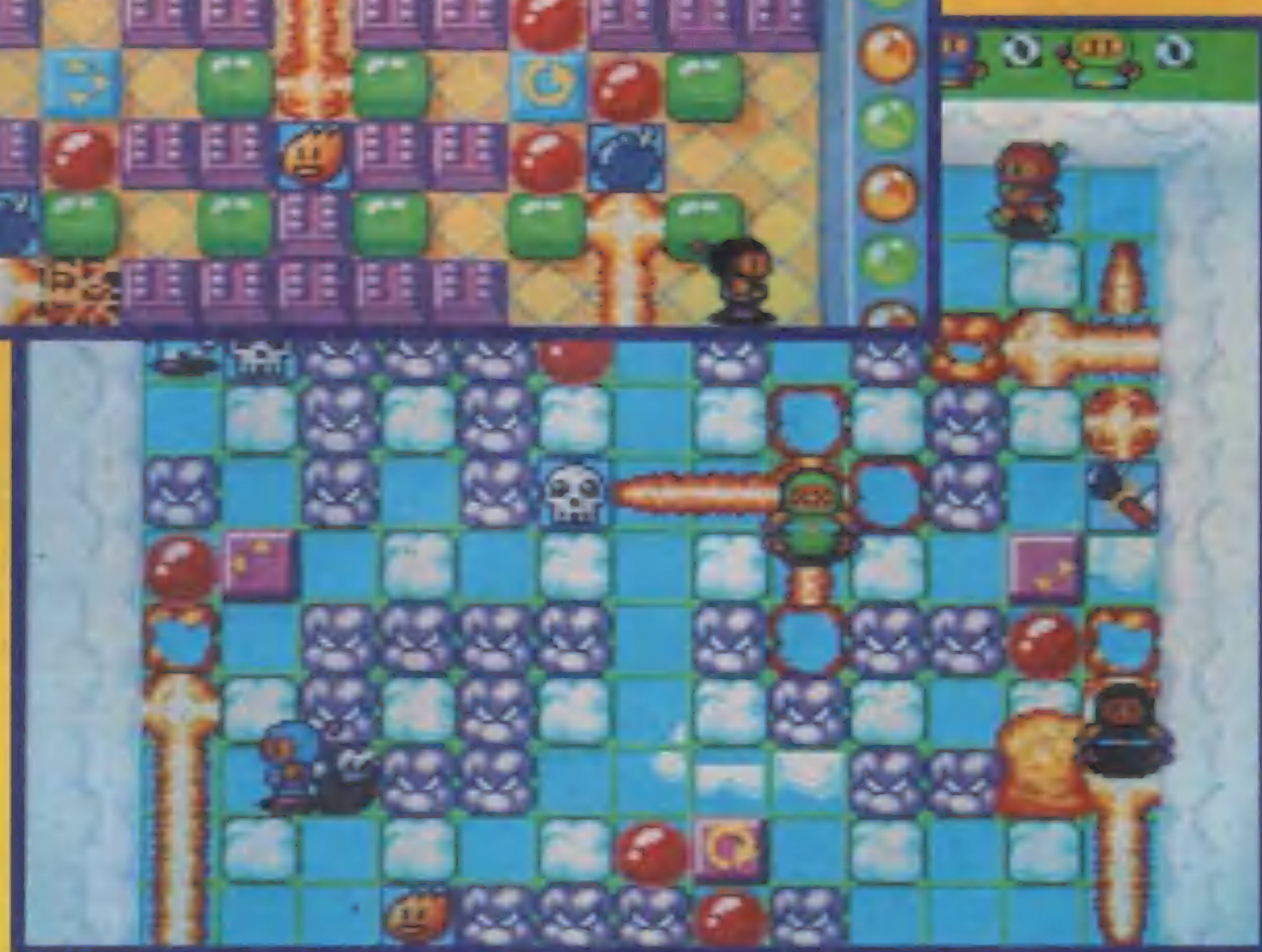
Hudson Soft • Début 1993

Toujours dans la série "les suites", Hudson ressort une nouvelle version d'un jeu qui a été l'un de ses premiers hits, le célèbre Bomberman! Dans des labyrinthes vus de dessus, vous dirigez ce petit personnage et lui faites poser des bombes qui explosent au bout de quelques secondes et vous permettent de vous frayer un passage en détruisant des blocs de pierre. Certains d'entre eux se transformeront en bonus ou en réserves de bombes. Ces dernières vous permettront aussi de liquider vos adversaires si ceux-ci s'en approchent d'un peu trop près. En effet, vous n'êtes pas seul dans ce labyrinthe: cinq joueurs peuvent s'affronter simultanément, l'ordinateur gérant les autres Bomberman si vous n'avez pas réussi à réunir autour de vous assez d'amis. Le premier qui rejoint la sortie a gagné. Cette nouvelle version comprend une série de nouveaux gadgets qui risquent de compliquer un peu plus votre progression. Le Warp Hole vous envoie à l'autre bout du labyrinthe. Ce peut être un bon moyen pour échapper à la déflagration d'une bombe! Le Return Block vous force à faire demi-tour. Le Belt Conveyor est un tapis roulant. Posez une bombe dessus par exemple, et laissez glisser tranquillement vers un adversaire! Chaque niveau comprend toute une série de labyrinthes, aux décors très variés. Une option vous permet de les faire défiler en miniature pour choisir votre prochain terrain d'affrontement.



Autre niveau à réaliser dans un temps limité, bien sûr!

Ça ressemble à une bataille de chiffonniers, mais à plusieurs ce sont des éclats de rire assurés!



SHINORI II

GAME GEAR

Sega

Le ninja le plus célèbre des jeux vidéo est de retour! Intitulé L'Ombre du ninja, ce nouvel épisode vous voit reprendre le combat contre l'opresseur.

Votre héros n'a pas changé. Il bondit dans les airs comme un cabri et projette des shurikens comme d'autres distribuent des tracts. Il possède toujours un katana bien aiguisé, et la magie ninja lui permet de se sortir des situations les plus périlleuses.

Deux nouveaux sorts ont été rajoutés: la Wave Punch et l'Instant Movement!

Enfin, la cartouche vous permet de commencer le jeu au niveau souhaité. Graphismes soignés et jouabilité exemplaire pour les fans de l'action continue.



Des sauts à rendre Spider-man jaloux!

Combat au katana sur les toits d'un château.



Cette arme récupérée grâce à un bonus vous permettra de venir rapidement à bout de ce combattant.



GAME GEAR

DEFENDER OF OASIS

Sega

Cette cartouche est un jeu de rôle spécialement conçu pour la Game Gear. L'empereur de Yufrato est un être avide de conquêtes. Dans l'espoir de pouvoir s'emparer d'un peu plus de pouvoir, il a délivré un démon, Aliman, qui était retenu prisonnier dans les limbes.

Malheureusement, Aliman réussit à le manipuler. L'empire de Yufrato connaît alors une longue série de guerres, de conquêtes et de désolation. Les armées impériales s'approchent d'un petit royaume, Oasis, qui vivait jusque-là en paix. Vous l'avez deviné, vous êtes le héros d'Oasis et devez défaire le démon Aliman.



Les forces du mal ont envahi la région.

Le début de l'aventure, à l'entrée du château.



Un moyen original pour vous déplacer.

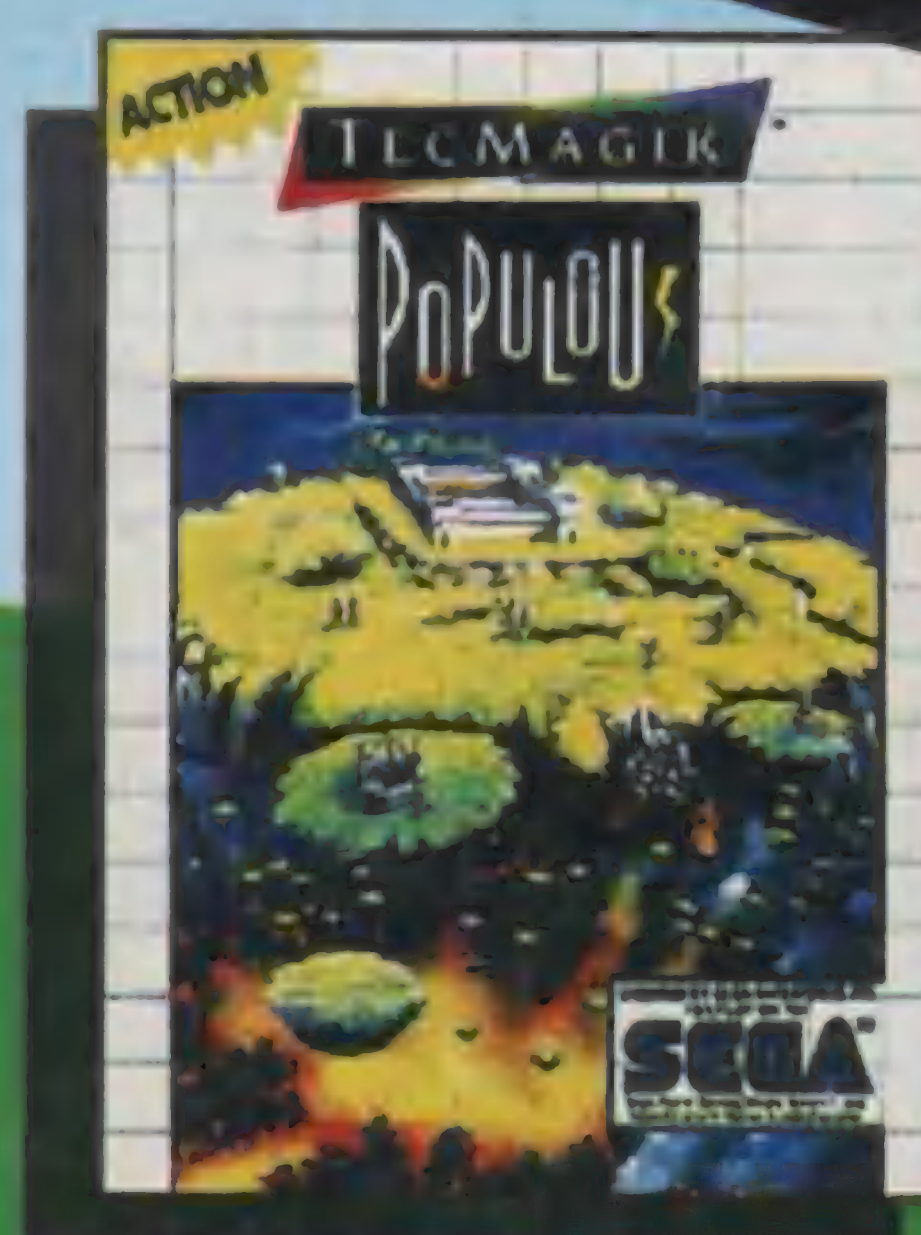
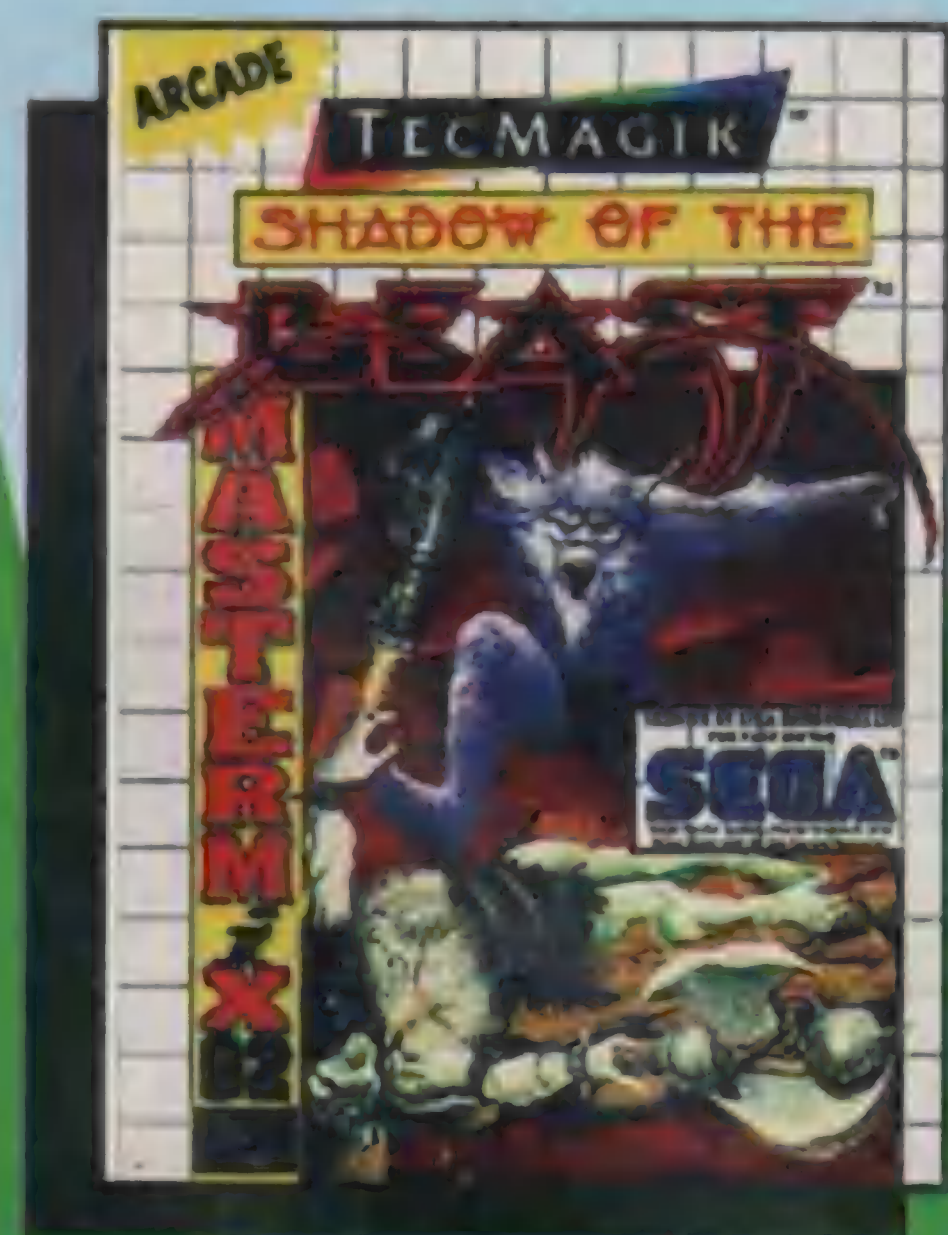


TECMAGIK

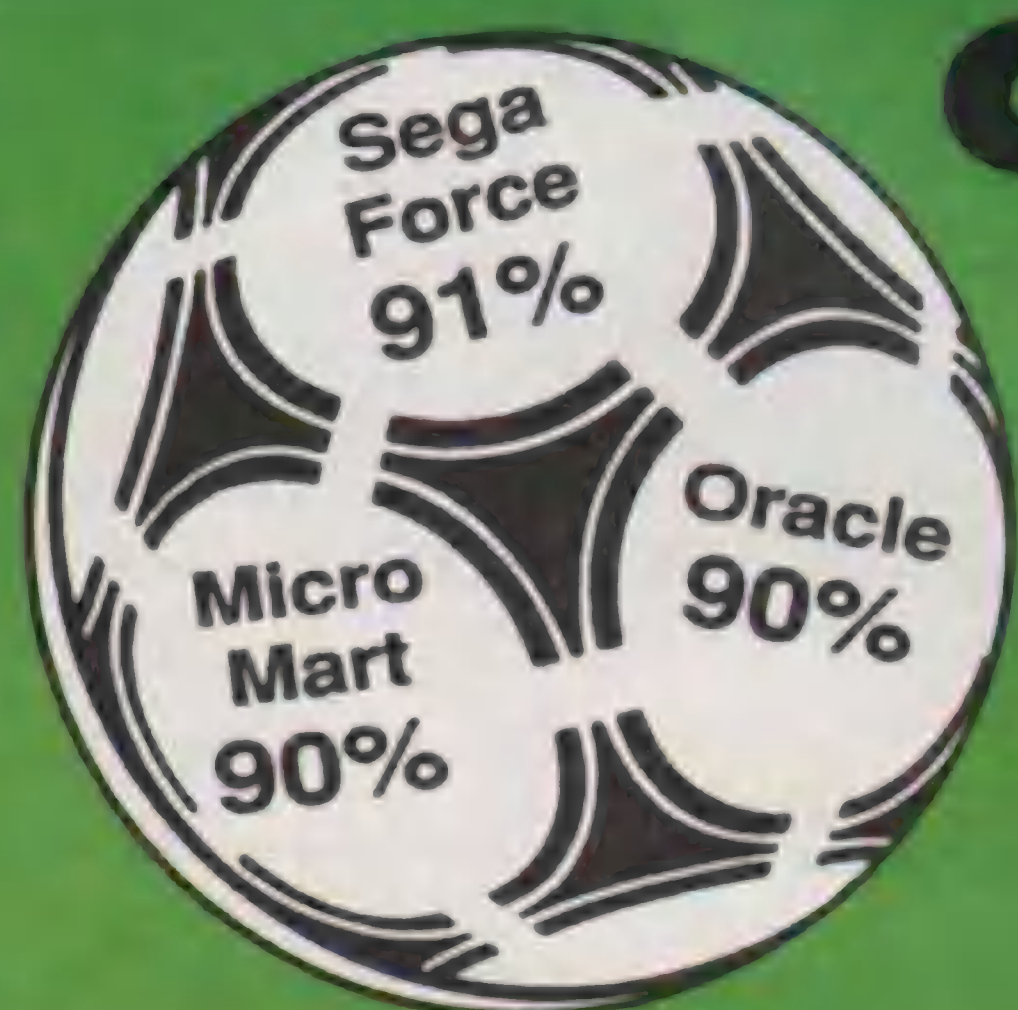
CHAMPIONS OF EUROPE

DISPONIBLE DES MAINTENANT!

THE OFFICIAL GAME OF

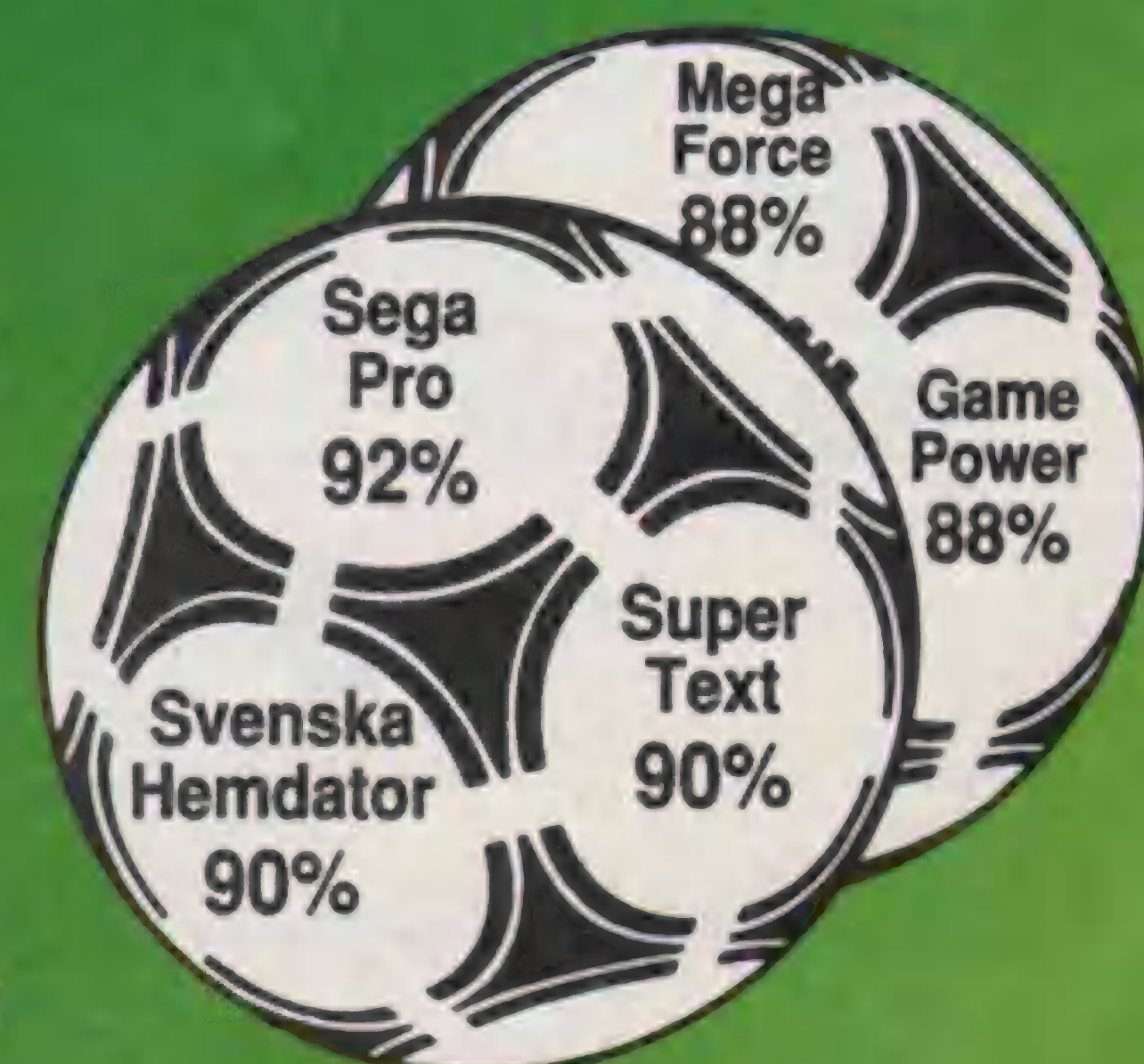


**ALLEZ DROIT AU BUT
N'ACHETEZ
QUE LES MEILLEURS!**



SEGA™

Tecmagik (Entertainment) Ltd., 1 Norland Place, London W11 4QG



FINAL FIGHT

MEGA CD

SEGA • Décembre au Japon

Quelques pas-
beaux du
premier niveau.



Sega a donc acquis la licence de ce titre pour sa dernière machine, le Mega CD. Licence prestigieuse s'il en est, puisque ce titre de Capcom, après avoir été un succès en arcade, a poursuivi une brillante carrière grâce à des conversions sur X 68000 et Super Famicom. A tel point que Capcom lancera même sur le marché japonais en décembre une suite de ce hit tournant sur SFC et qui répondra au doux nom de... Final Fight III! Quant à Sega, c'est sur la version originale que compte la firme au hérisson bleu pour relancer les ventes du Mega CD au Japon.

Amis de la baston de rue, le jour de gloire est arrivé! Sautiez dans votre Perfecto, faites luire dans une semi-pénombre votre coup-de-poing américain, astiquez vos nunchakus! Comme dans tout beat-them-all qui se respecte, une représentante de la gent féminine a été enlevée. Selon le personnage que vous choisirez d'incarner (Guy, Caddy ou Haggar), vous partez à la recherche de votre petite amie ou de votre fille. Le chef de la bande de zazous qui règnent sur le bitume la retient captive dans son Q.G., au sommet d'un des buildings les plus luxueux de la ville. A partir de ce vague scénario, vous allez pouvoir pratiquer votre passe-temps préféré: cogner (mais attention! avec la finesse qui vous caractérise). Lors de votre périple, vous réduirez au silence des tas de balèzes, de préférence avec vos poings et vos pieds mais aussi, de temps en temps, à l'aide d'une série de bonus sous forme d'instruments contondants (barre à mine, tuyaux de plomb...) ou tranchants.



Grâce au
monte-charge,
Guy peut accé-
der au sommet
de l'immeuble.

Un écran des diverses
positions de Guy.
Remarquez la pres-
tance, l'allure du
gaillard. En même
temps, ce regard un
peu triste exprime le
spleen baudelairien du
héros qui s'en va sur
les routes en chantant
"I am a poor lonesome
Rambo...!"



Caddy en pleine explication.

SECRETS OF THE GAMES SERIES

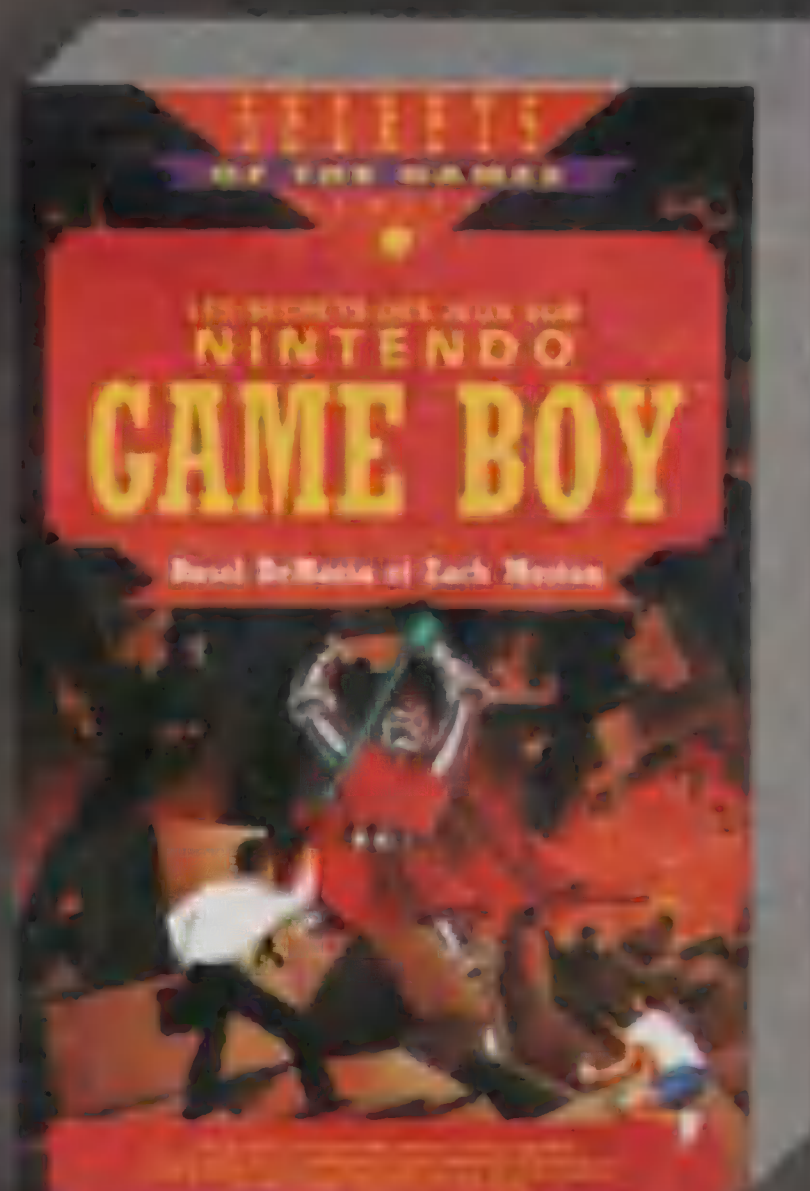


RUSEL DEMARIA

ZACH MESTON

**LES 2 AUTEURS
SONT COMPLETEMENT ALLUMÉS.
VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS ENTENDRE.**

Les secrets, les stratégies, tous les trucs pour jouer et gagner vous attendent dans ces 6 livres. Deux des plus grands experts mondiaux ont décortiqué des centaines de jeux. A 18 ans, Meston avait passé la moitié de sa vie devant une console ! De nombreuses copies d'écrans vous entraîneront dans des parties diaboliques !



PLUS DE 25 JEUX
REF 720. 348 P. 95 F.

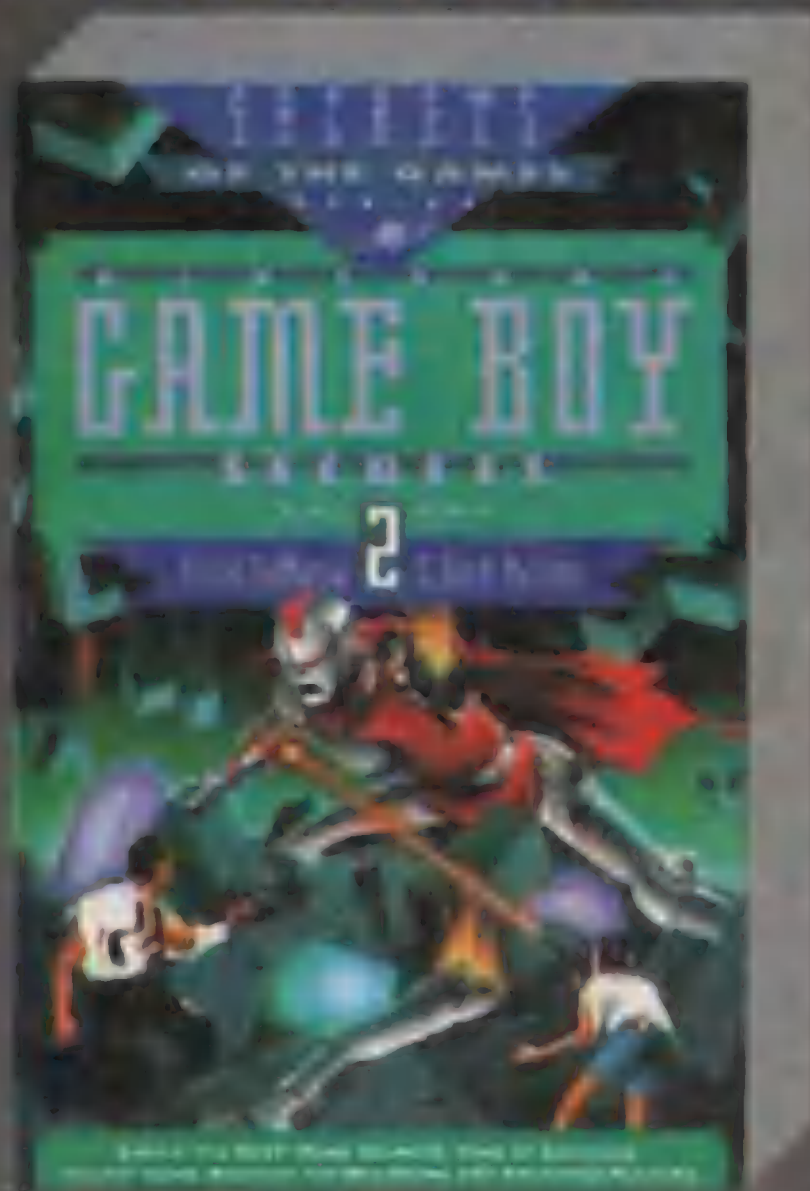


PLUS DE 20 JEUX
REF 718. 432 P. 95 F.



PLUS DE 25 JEUX
REF 723. 500 P. 95 F.

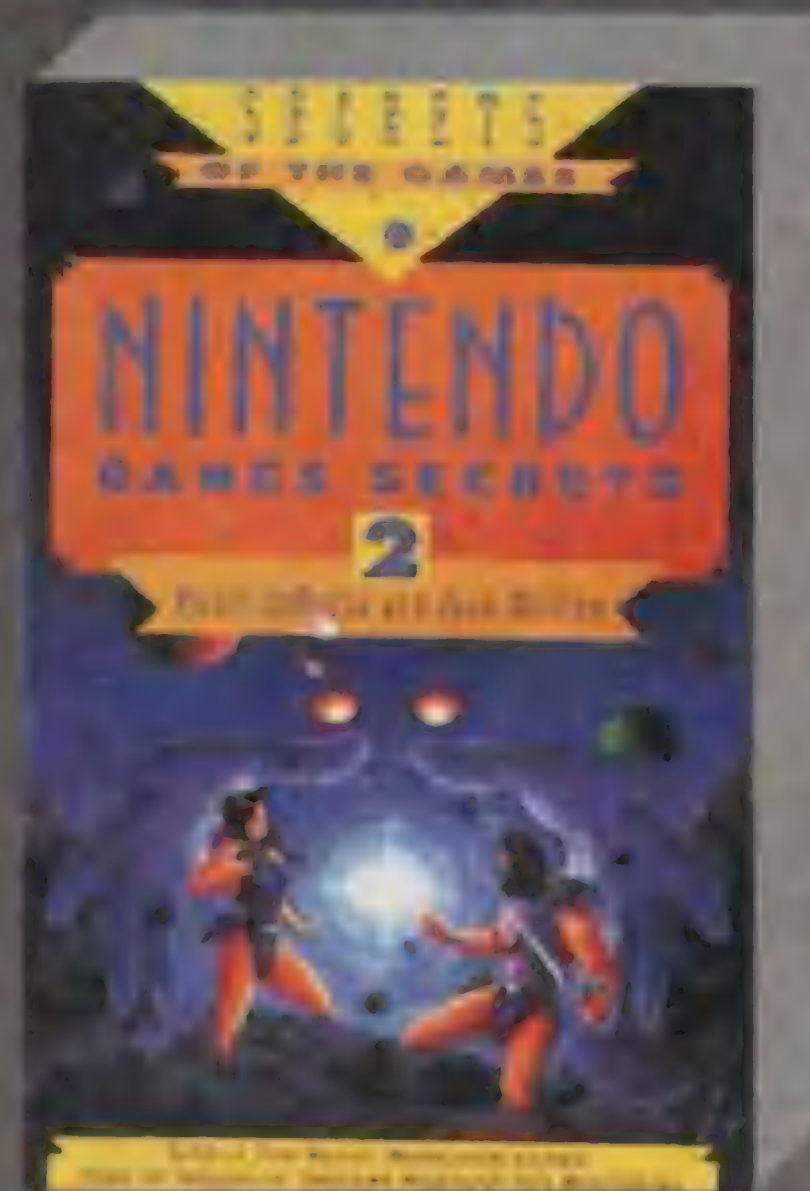
**6 BEST-SELLERS
ENFIN
EN FRANÇAIS**



PLUS DE 25 JEUX
REF 721. 380 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.



PLUS DE 15 JEUX
REF 719. 360 P. 95 F.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF _____ PRIX _____

FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL
40 F RECOMMANDE
TOTAL TTC _____

☐ MANDAT
☐ CHEQUE A L'ORDRE
DE MICRO APPLICATION
SIGNATURE _____

NOM _____
ADRESSE _____

VILLE _____ CP _____

MA

C + 13

BIO-METAL

SFC

Athena • Japon • NC

Décors de
fond superbes
et gros sprites.

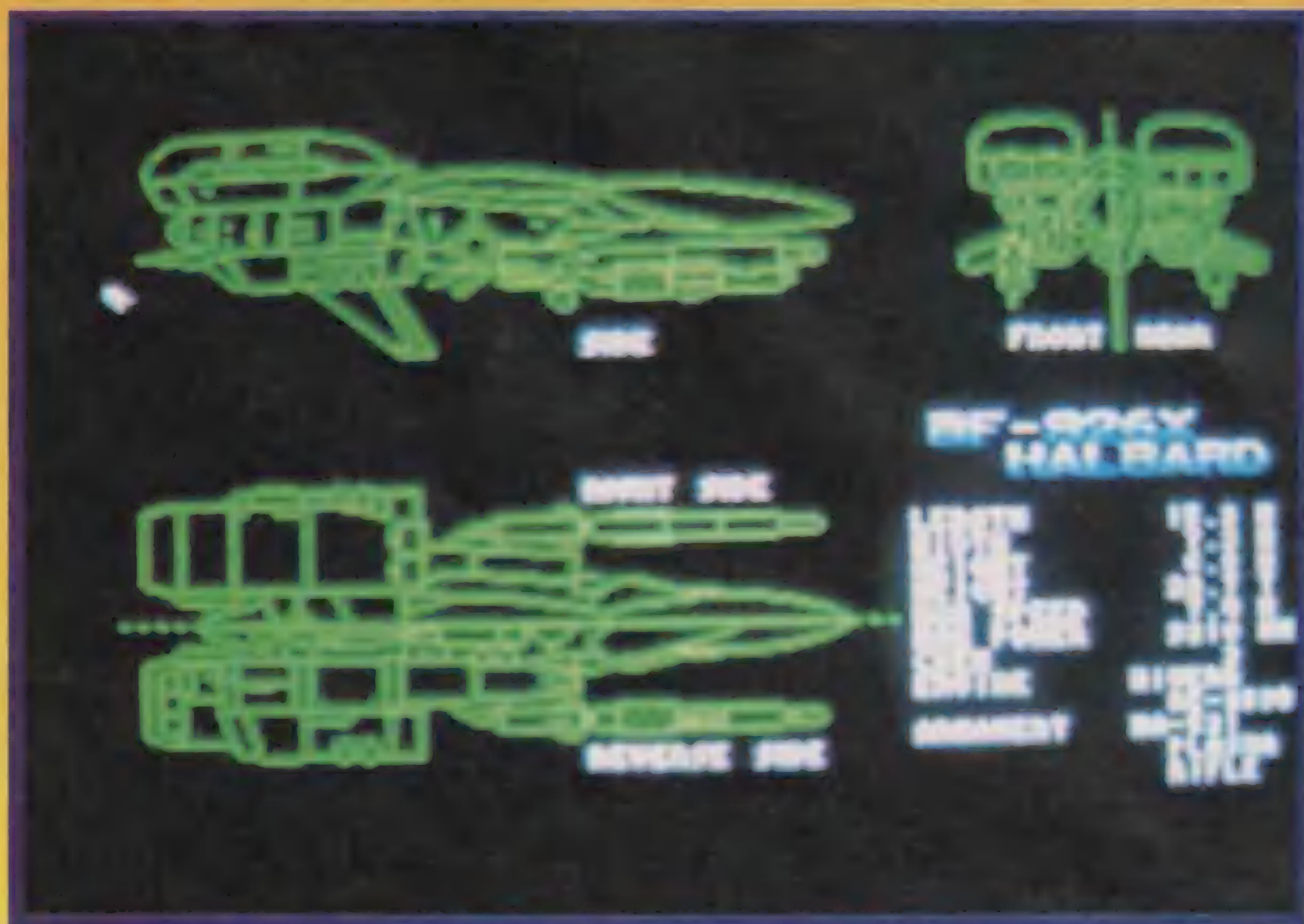
Vos adver-
saires sont
conçus selon
les canons
bio-méca-
nistes. Ils
mêlent des
éléments
organiques,
des formes
arrondies et
des parties
métalliques.



Athena est un éditeur de jeux qui s'est lancé récemment dans le marché de la console. Jusqu'à présent, il se contentait de réaliser des jeux pour coin-up. Spécialisé dans les shoot-them-up, c'est donc sans surprise que cette nouvelle fournée se présente sous la forme d'un "mega-kill-and-destroy-sans-oublier-de-pulvériser-them-all-tout-en-restant-calme-et-serein"! La puissance du scénario est presque aussi importante que celle de votre armement! A la surprise générale, une horde d'aliens sortis tout droit des tréfonds du firmament a décidé d'envahir vos espaces vitaux et de zigouiller la veuve et l'orphelin. La veuve, passe encore, mais l'orphelin, non! C'est là qu'intervient une autre subtilité du scénario, appelée couramment le "coup du prototype". Vous pilotez un nouvel appareil, le Halbard, spécialisé dans l'élimination d'extraterrestres sanguinaires. Et comme, justement, vous allez affronter des légions d'extraterrestres sanguinaires, cela tombe plutôt bien! Bref, vous allez pouvoir devenir un héros, tomber les filles et bénéficier de remises sur le prix des glaces à la vanille chez tous les commerçants de la galaxie!



Et dire que cet alien, malgré sa taille, n'est qu'un de vos nombreux adversaires et qu'il vous reste encore le boss de fin de niveau!



La fiche technique de votre appareil vous facilitera votre mission.

Vu le nombre de projectiles, la situation paraît mal partie!



ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »



EXCEPTIONNEL !

- ➔ CONSOLE 60 Hz - STEREO
- ➔ 2 JOYSTICKS
"QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- ➔ BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS
CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR
PAR PLAYER.
- ➔ LIVREE AVEC ALIMENTATION
ET CABLE PERITEL
- ➔ ACCEPTE TOUTES LES CARTES
"JAMMA"

*IMPORTATEUR EXCLUSIF
EN FRANCE*

SOFTAGE / 21 36 37 71

FAX 21 35 13 90

REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS!



Oiseaux préhistoriques et singes farceurs tentent de ralentir votre progression. Mais les habitants de Wicky Land comptent sur vous, et vous seul pouvez vous opposer avec succès aux tentatives hégémoniques du roi des dinosaures.

SFC

TAKAKAE GENJI JIN II

Data East • Janvier 93 • Japon

Genji Jin II, ou la bataille du Commencement de l'humanité II. Traité dans un style bande dessinée, ce jeu de plates-formes vous fera vivre les aventures d'un petit homme des cavernes. Le roi des dinosaures veut conquérir le pays de Wicky Land. Vous incarnez Rookie, qui a eu la mauvaise idée de venir justement s'établir dans le coin. A cause de cette révolte des sauriens, votre famille court de graves dangers. Vous qui espériez continuer à passer le reste de votre existence à déguster des cuisses de ptérodactyles dans votre hamac tout en sirotant des jus de noix de coco bien frais, vous allez devoir déployer des trésors d'habileté pour échapper aux griffes des dinosaures et aux pièges que réserve la rude nature de ces temps éloignés! Certaines tribus d'hommes préhistoriques sont les alliés des dinosaures. Rookie ramasse des cristaux qui lui permettent de se transformer en super-Rookie!



Ce Tyrannosaurus Rex ne fera qu'une bouchée de vous si vous ne réagissez pas rapidement!

Niveau bonus pour Rookie, qui doit collecter le plus rapidement possible les cristaux.



BRUITS*

Nouvelles cartouches pour la SFC. Des cartouches 32 Megabits (autrement dit de 4 Megaoctets de données) seront prochainement mises sur le marché, en attendant la disponibilité du SFC CD-Rom. Ces cartouches sont celles qui offriront le plus de place, excepté celles de la Neo Geo. Elles risquent aussi de coûter plus cher! Enfin, quand on aime, on ne compte pas!

De plus en plus de cartouches SFC vont intégrer des circuits DSP. DSP? Sous les initiales de Digital Signal Processing se cachent des puces dont la spécificité est de traiter des signaux électroniques très rapidement, sans que le processeur (cœur de la console) perde du temps à cette exploitation. Un DSP peut traiter toutes sortes de signaux: des sons, des images vidéo, calculer des images à afficher en 3D... Certaines cartouches, comme Dungeon Master, comportent déjà un DSP, mais les nouveaux DSP, appelés DSP FX, seront plus performants et risquent fort de se généraliser. Dès le début de l'année 1993 sera commercialisé un jeu Made in Nintendo qui utilisera des animations 3D surfaces pleines à base de polygones.

Mega CD II. Consoles + a été le premier journal à vous informer de la sortie prochaine d'une nouvelle version du Mega CD. Nous sommes en mesure de vous donner plus d'informations sur ce projet. Le Mega CD II est terminé. Il semble que la modification majeure consiste en l'implantation d'un coprocesseur graphique beaucoup plus puissant. Le package Mega CD II + un jeu était prévu pour le mois de décembre. Le prix fixé était identique à celui du Mega CD ancienne version. Mais le jeu choisi, Dark Wizard, un jeu de rôle, va retarder toute l'opération. Ce CD-Rom n'est en effet toujours pas achevé, malgré les programmeurs qui y travaillent d'arrache-pied actuellement. Enfin, espérons qu'il s'agit

seulement d'un petit contre-temps et que Sega va se donner rapidement les moyens de concurrencer efficacement la Super Famicom et sa palette impressionnante de couleurs!

Projet SMSG/Matsushita. Parallèlement aux informations fournies dans le dossier CD-Rom, voici quelques renseignements supplémentaires. Tout d'abord, il n'existera sans doute pas une console proprement dite, mais toute une gamme. La machine évoquée dans notre dossier ferait partie des modèles haut de gamme. Une console de base sera par ailleurs commercialisée. Basée uniquement sur un CD-Rom, elle n'acceptera pas de cartouches. Proposée à un prix tournant autour de 2 500 F, elle sera présentée au CES de Las Vegas et devrait être lancée sur le marché au printemps 1993. Prix des jeux: environ 300 F. Le format des jeux se présentera sous une forme "à accès libre" puisque le format des CD-Rom sera ouvert et n'importe qui pourra développer des jeux dessus à condition d'acquiescer une licence. On parle même de la possibilité pour d'autres sociétés de construire cette console sous licence! Axée plus résolument sur le multimédia et les grandes productions cinématographiques que sur les jeux vidéo traditionnels, elle a attiré à elle de grandes "major companies" comme la Columbia ou la Time Warner. Enfin, dernière information: le projet porterait en interne le nom de "Super Famicom killer"!

SFC CD-Rom. Nintendo a finalement opté pour un coprocesseur 32 bits, et non plus 16 bits, pour son futur CD-Rom. La "bestiole" sera commercialisée au plus tôt au mois d'août 1993, mais plus certainement à la fin de l'année prochaine, au prix de 27 000 yens au Japon (soit 1 100 F environ). Un prototype sera dévoilé lors du CES d'été.

*Bruit Report of Underground Intelligence Technological Section

GÉANT !

SUPERGAMES

AVEC



2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE ! SUPERGAMES 92

EXCLUSIF !

Ton billet d'entrée 30^F au lieu de 50^F

**UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO**

NOM : _____
PRENOM : _____ AGE : _____
ACTIVITE : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

30^F

~~50^F~~

SPÉCIAL CONSOLES PORTABLES DÉMENT !!

**Exclusif
Vente
par
Correspondance**

En
octobre
-10%
sur les prix indiqués
pour tous les jeux
de cette page

et les Frais de Port Gratuits !!

IMPORTANT : cette offre concerne tous les jeux disponibles au moment de la réception de la commande par téléphone, courrier, minitel. Elle est valable du 1er au 31-10-92 et exclusivement en vente par correspondance. Elle ne s'applique pas aux consoles.

GAMEBOY ACCESSOIRES

ADAPT. SECTEUR	99F	LOUPE	89F	ETUI PLAY & GO	175F
ADAPT. AUTO	99F	BATTERIE	195F	SACOCHE DYNA	275F
GAMEKEEPER	99F	RECHARGEUR	249F	POCHETTE DYNA	149F
GAMELIGHT	119F	BANANE GAMEBOY	145F		

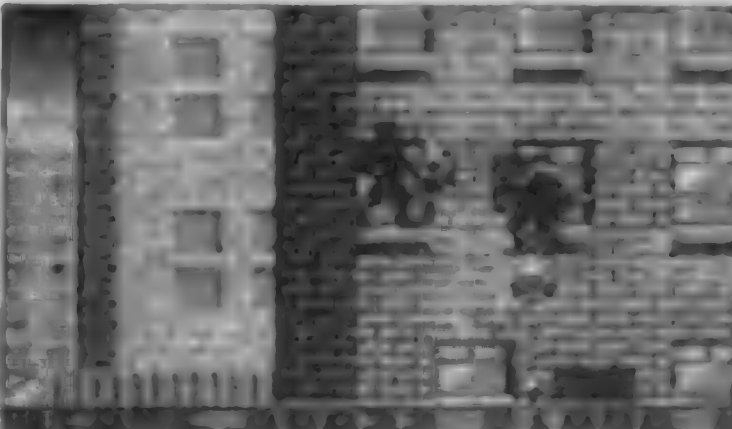
**Les
nouveau
tés
d'abord !**



Star Wars



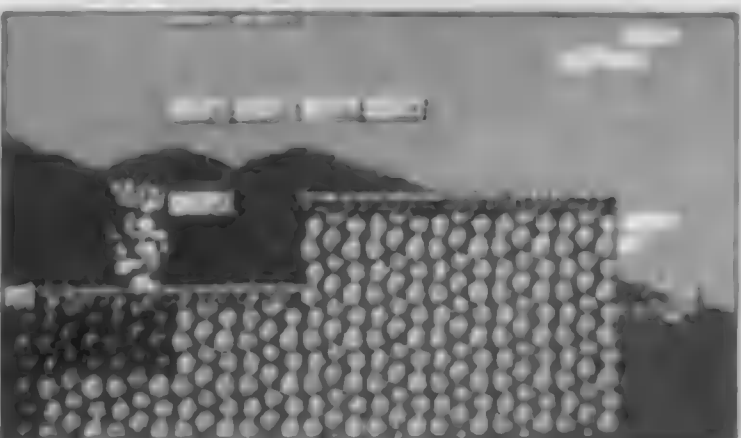
Joe and Mac



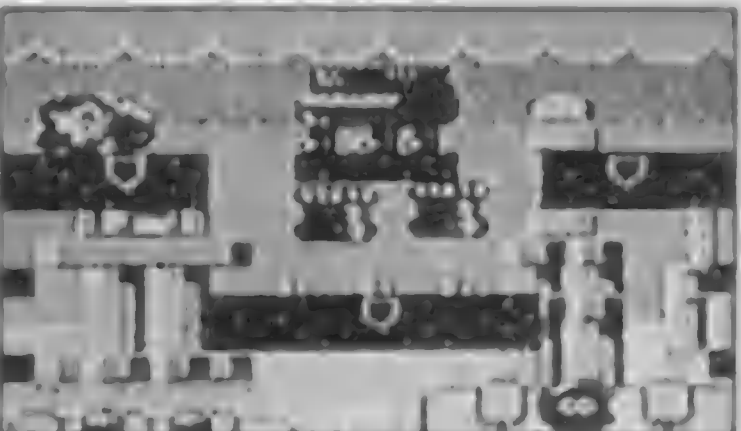
Spiderman 2



Mac Donald Land



Tom and Jerry



Parasol Star



Prince Vaillant

275F

**GAGNEZ
DES JEUX**

sur 3615
MICROMANIA

JUSTE ARRIVÉS !!

WWF Superstars 2 (Catch)	275'
Simpson's n2 (Plateforme)	275'
Double Dragon 3 (Arcade)	275'
Terminator 2 (Arcade)	269'
G.F. KO Boxing (Sim. boxe)	275'
Ferrari Grd Prix (Course F1)	275'
Kirby's Dream. (Plateforme)	275'
Ultima Ruines (Aventure)	325'
Dr Franken (Plateforme)	275'

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	275F	199'
Northstar	245F	175'
Elevator Action	245F	145'
Kid Icarus	229F	175'

GAMEBOY



**ACTION
REPLAY PRO 349'**

Multipliez
vos vies,
énergies,
gameplay.

Modifiez les
caractéristiques
des jeux.

GAMEBOY
+ Tétris
+ Les Écouteurs Stéréo
690F
+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN
DE VOTRE GAMEBOY

LE LIGHT
MASTER

99'

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

**TOP
30**

Mickey Dangerous Chase (Ph)	275F
Adventure Island (Ph)	269F
Super Marioland (Ph)	229F
The Simpsons (Arcade)	269F
NBA Challenge N2 (Basket)	275F
Hook (Plateforme)	269F
Megaman 2 (Plateforme)	275F
Double Dribble (Basketball)	275F
Addams Family (Arcade)	275F
Turtles Ninja 2 (Arcade)	275F
Prince of Persia (Action)	275F
Battle Toads (Arcade)	275F
Pacman (Arcade)	249F
Football International (Sim.)	249F
Tennis (Sim. tennis)	229F

Tiny Toon (Plateforme)	275F
Blades of Steel (Ice Hockey)	269F
Batman Return of Joker (Arcade)	275F
Rogger Rabbit (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	269F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Hudson Hawk (Arcade)	275F
Beetle Juice (Arcade)	275F
Nintendo World Cup (Football)	229F
Prophecy Vs Child	275F
Pitfighter (Catch)	275F
WWF Super Stars (Catch)	269F
Duck Tales (Plateforme)	289F
Batman (Plateforme)	269F
NBA All Star Chal. (Basket)	275F

GAMEGEAR



Robinson Supreme



Tazmania



Terminator



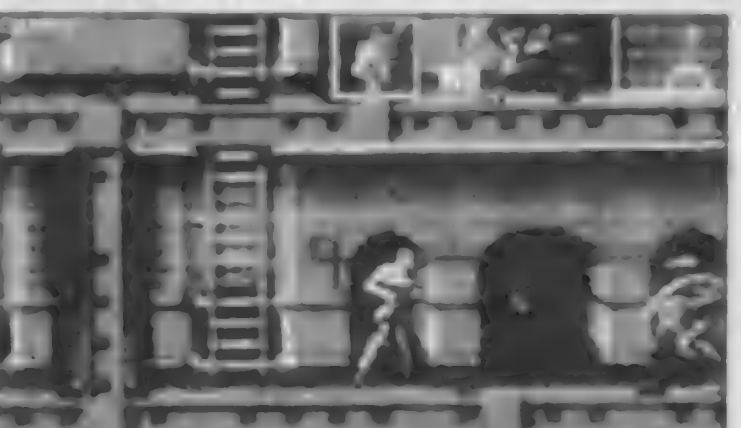
Wimbledon Tennis



Chuck Rock



Batman Returns



Alien 3



Prince of Persia

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	245F	195'
Space Harrier 3D	245F	175'

JUSTE ARRIVÉS !!

Out Run Europa (Course Auto)
Paperboy (Arcade)
Aerial Assault (Arcade)

UTILISEZ TOUS LES JEUX SEGA MASTER SYSTEM
SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR

ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Senna Grand Prix (Course F1)	269F
Spiderman (Arcade)	249F
Wonderboy Dragon's Trap (Ph)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F
Super Kick Off (Football)	269F
Donald Duck (Plateforme)	269F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F
Golden Axe (Axe Battler)	269F

**DÉMENT !!
ADAPTATEUR
SECTEUR**

99F

SPÉCIAL GAMEGEAR

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN
DE VOTRE GAMEGEAR

**LE WIDE
MASTER**

(possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System Gamegear en même temps)

149F

**TOP
20**

Shinobi (Arcade)	269F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Ninja Golden (Arcade)	245F
Chase HQ (Arcade)	295F
Chessmaster (Échecs)	245F
Crystal Warriors (Aventure)	325F
Fantasy Zone (Arcade)	245F
Joe Montana (Foot Américain)	245F
Out Run (Course Auto)	245F

GAMEGEAR

+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur

1290F

+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

GAMEGEAR

+ Columns

995F

+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

Chaque dimanche à 10h05 sur France3,
retrouvez **MICROMANIA**
dans l'émission



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

SUPER-NINTENDO

NOUVEAU !

Les nouveautés d'abord !



King of Monsters



Out of This World



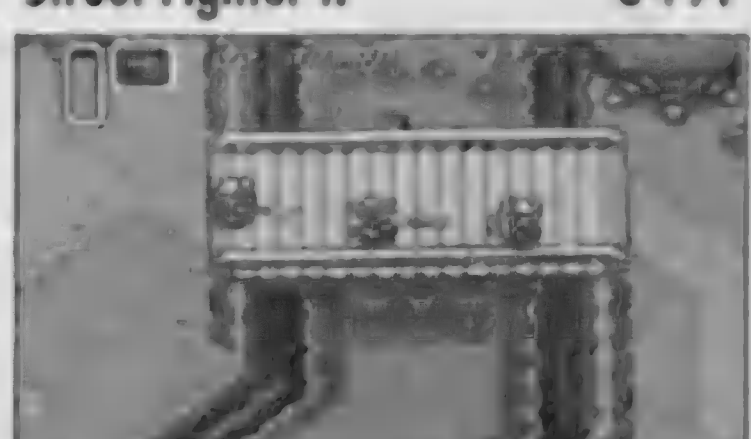
Spiderman VS X Men



Super Mario Kart



Street Fighter II



The Legend of Zelda



Contra 3



Final Fight



Rival Turf



Wings 2



Space Megaforce (Alesté)



NCAA Basketball



Amazing Tennis



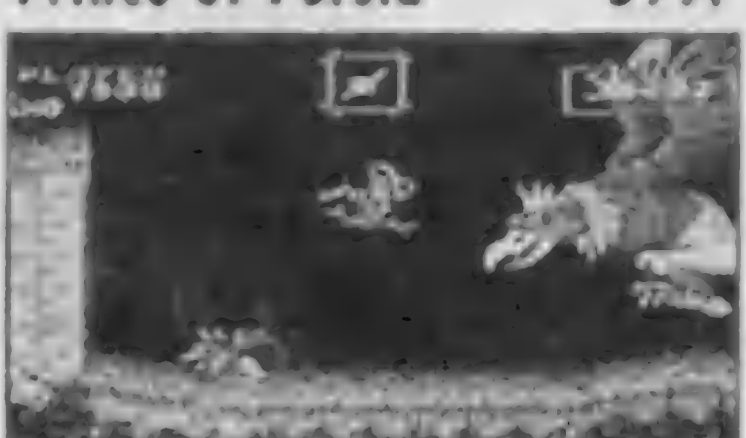
Axel



Turtles Ninja IV



Prince of Persia



Super Ghouls'n ghosts



WWF Wrestlemania



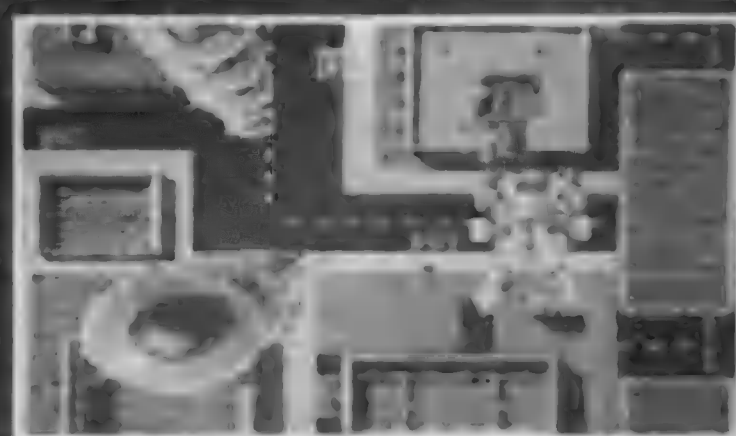
Lemmings

«LA DYNA 1» 149F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.



JUSTE ARRIVÉS !!



Robocop 3



Adventure Island



G.F. KO Boxing



Play Action Football

GAGNEZ DES JEUX

sur 3615 MICROMANIA

MANETTE JB KING

C'est la rolls des manettes pour la Super Nintendo!

Elle possède tout : variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

AU FORUM DES HALLES

**PLUS DE 1000 JEUX EN STOCK
LA ZONE SPÉCIALISÉE
SUPER NINTENDO VOUS Y ATTEND !!**

«LA CITY»

Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive



Une manette avec laquelle vous retrouverez toutes les sensations des salles de jeux d'arcades. elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

599F

GÉNIAL !

ADAPTATEUR AD 29

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !!



999F

IMPORTANT : CES CARTOUCHES FONCTIONNENT UNIQUEMENT AVEC L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO ET L'ACTION REPLAY.

Castlevania 4	499F	UN Squadron	499F
Joe And Mac	499F	Final Fantasy 2	549F
Mystical Ninja	499F	Battle Tank	499F
Act Raisers	499F	Super Off Road	479F
Addams Family	499F	Peablie Beach Golf	499F
F Zero	449F	Super Bowling	499F
Top Gear	449F	Magic World	549F
Super Tennis	449F	Spanky's Quest	499F
Pilot Wings	499F	Earth Defense	479F
Populous	449F	The Chessmaster	499F
Adventure Island	499F	Smash TV	499F
Strike Gunner	499F	Super R Type	449F
Super Soccer Champion	499F	Pitfighter	479F
Super Soccer	449F	Thunderspirits	499F
Arca	499F	Gradius 3	449F

TOP 30

VIVEZ PLUS LONGTEMPS, PLUS FORT !!

Multipliez vos vies, énergies, Gameplay.
Modifiez les caractéristiques des jeux.
Permet aussi de faire fonctionner les cartouches import.

ACTION REPLAY PRO

499F



Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

NOUVEAU !

MEGADRIVE

Les nouveautés d'abord !



Batman Returns



Jimmy Connors Tennis



NHL PA Hockey 93



Predator 2



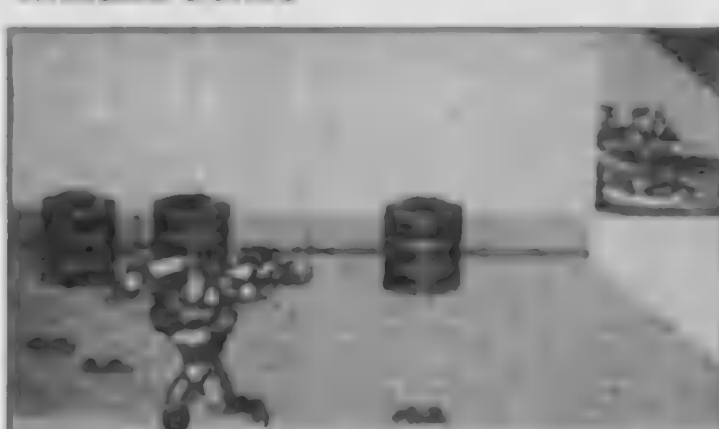
Global gladiator



Indiana Jones



WWF Wrestlemania



Captain America



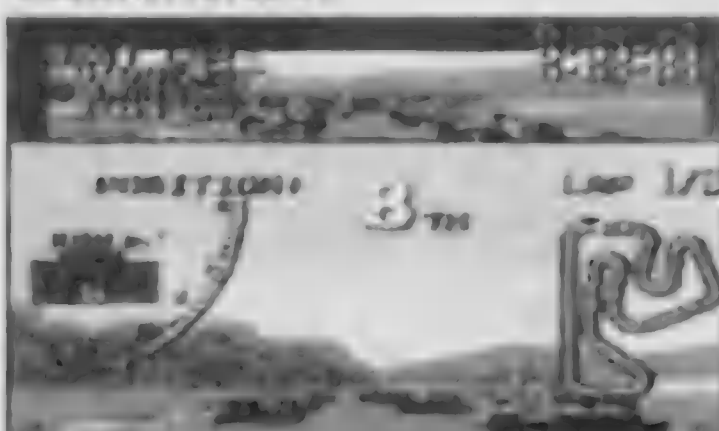
Team USA Basketball



Thunderforce IV



European Club Soccer 449F



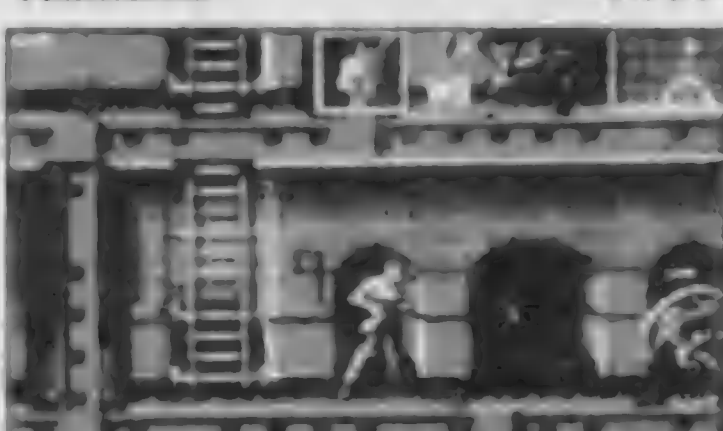
Senna Grand Prix 499F



Tazmania 449F



Dragon's Fury 449F



Aliens 3 449F



Olympic Gold 449F



Chuck Rock 449F



Terminator 449F



DR Robinson Supreme 449F

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez **MICROMANIA** dans l'émission



G É A N T

MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F

MEGADRIVE

+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1290F
VERSIONS FRANCAISES OFFICIELLES
Garanties par le constructeur

JUSTE ARRIVÉS !!

Europ. Club Soccer (Foot) **449F**
Senna Grd Prix (Course F1) **499F**
Tazmania (Plateforme) **449F**
Dragon's Fury (Flipper) **449F**
Aliens 3 (Sim. boxe) **449F**

JOUEZ JUSQU'A 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET
REMOTE CONTROLLER

249F

ACTION REPLAY PRO



Multipliez vos vies, énergies, gameplay.
Modifiez les caractéristiques des jeux.

499F

PROMOS MEGADRIVE

Altered Beast	449F	119F	Robocod	449F	399F
Crack Down	449F	119F	Rolling Thunder 2	449F	399F
E Swat	449F	119F	Golden Axe 2	449F	299F
Super Basket Ball	449F	119F	Mercs	475F	299F
Thunderforce 2	449F	119F	Moonwalker	395F	295F
Splatter House 2	449F	399F	Art Alive	325F	245F
Cadash	449F	349F	Rings of Power	409F	295F
World Cup Italia	395F	215F	Joe Montana 2	395F	295F
S. Thunderblade	395F	215F	Buck Rogers	409F	395F
Alex Kidd	325F	215F	Immortal	449F	395F
Mickey Mouse	449F	399F	Devilish	449F	249F
Quackshot	449F	399F	California Games	475F	299F

Desert Strike (Arcade)	499F
Dungeon and Dragon's (Avent.)	499F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F
Wonderboy in Monster. (Plt.)	475F
Street of Rage (Combat)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F
The Simpson's (Plateforme)	395F
Road Rush (Course Moto)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F
Two Crudes Dudes (Combat)	399F
Krusty's Fun House (Plt.)	349F
Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F
Super Volleyball (Sim.)	299F
John Madden N2 (Baseball)	449F

TOP 30

Marble Madness (Arcade)	449F
F22 Interceptor (Sim. Vol)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Talmit's Adventure (Aventure)	499F
Batman (Action)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F
Side Pocket (Billard)	449F
Toki (Plateforme)	395F
Greendog (Arcade)	449F
Slime World (Arcade)	449F
Pitfighter (Catch)	475F
Turbo Out Run (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F
After burner 2 (Arcade)	449F
Spiderman (Arcade)	449F

«LA CITY»

Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo Française,

499F



Une manette avec laquelle vous retrouverez toutes les sensations des salles de jeux d'arcades. elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

ACCESSOIRES

Remote controller +1 manette	249F	Arcade Power Stick	449F
La manette seule	145F	Remote controller	369F
Control Pad Pro 2	125F	Adapt. Master-Mega	295F
Control Pad Megad.	159F	Adaptateur Secteur	175F
		Prise Péritel	175F

GAGNEZ DES JEUX

sur 3615 MICROMANIA

LE TOP 25 MEGADRIVE



99F OU GRATUITE

POUR LA LISTE DES CARTELLS MEGADRIVE ET LE TOP 25 MEGADRIVE



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES GRANDES MANO

On parle de plus en plus de lecteurs CD-Rom. Sega a déjà le sien, de même que NEC. Nintendo et SNK auront bientôt le leur! Bref, c'est le dernier accessoire à la mode et tout le monde, tant les constructeurs que les utilisateurs, veut le sien.

Pourquoi un article de plus sur le CD-Rom? La situation peut paraître simple: chaque console a, ou aura, son lecteur de CD-Rom, de la même façon qu'il existe un format spécifique de cartouche par machine. Mais les choses sont un peu plus compliquées car les CD-Rom ne sont pas une exclusivité des fabricants de consoles de jeux. Parallèlement à cette fringale de CD-Rom

dans le monde des jeux vidéo, les géants de l'électronique grand public tels que Sony, Philips, Kodak, Matsushita... se sont également lancés dans la production de systèmes très proches, comme le CD-I ou le Data Discman. Résultat: les lecteurs de CD-Rom sont de plus en plus nombreux. Les annonces succèdent aux annonces. Les informations les plus diverses circulent sur d'éventuelles compatibilités. Bref, confusions et incertitude planent autour des CD-Rom! Consoles +, dans le but, ô combien louable, de lutter contre les forces du Mal et de défendre des valeurs éternelles telles que la connaissance ou la recette du vrai caramel mou, va tout vous expliquer, bande de petits veinards!

Tout le monde le sait, le CD-Rom est un média. Autrement dit, ce n'est qu'un support d'information, au même titre qu'une disquette, une cassette ou encore une cartouche de jeu. Cependant, l'information y prend place d'une manière particulière. Appelée donnée numérique ou binaire, elle est réduite à une suite de zéros ou de uns représentée par des petits trous provoqués par la brûlure d'un faisceau laser lors

de l'enregistrement du CD (le un) ou au contraire l'absence de petit trou (le zéro). Grâce à ce système binaire qui est né avec le développement de l'électronique et de l'informatique (le courant passe ou ne passe pas), on peut transférer à peu près n'importe quel type d'information. Le son, bien sûr, et c'est la raison d'être du type de CD le plus répandu sur Terre, le CD audio, celui que vous mettez tous les jours dans votre chaîne stéréo. Mais il est également possible de placer sur un CD des pages de texte, des images ou même des programmes informatiques comme le fait un jeu sur Mega-CD.



Les avantages d'un tel média sont nombreux. Tout d'abord, les données sont de bonne qualité grâce au code binaire, notam-

ment pour le son. D'autre part, à la différence d'une disquette ou d'une cassette, il est pratiquement inusable puisque la lecture de l'information se fait sans qu'il y ait de contact physique entre la tête de lecture et le support, grâce à l'intermédiaire du rayon laser.

D'autre part, le CD-Rom offre beaucoup de place, en moyenne 540 Mb de données, à comparer aux 8 ou 16 Mb que l'on trouve généralement dans les cartouches actuelles.

Enfin, dernier argument auquel les éditeurs sont particulièrement sensibles, la duplication d'un CD coûte très peu cher. Le prix de revient d'une cartouche, par exemple d'une 16 Mb pour la SFC, tourne autour de 90F. Un CD-Rom, une fois qu'on a pressé la matrice (le "moule" en quelque sorte), ne revient qu'à deux ou trois francs, le prix décroissant à mesure que la quantité produite augmente.

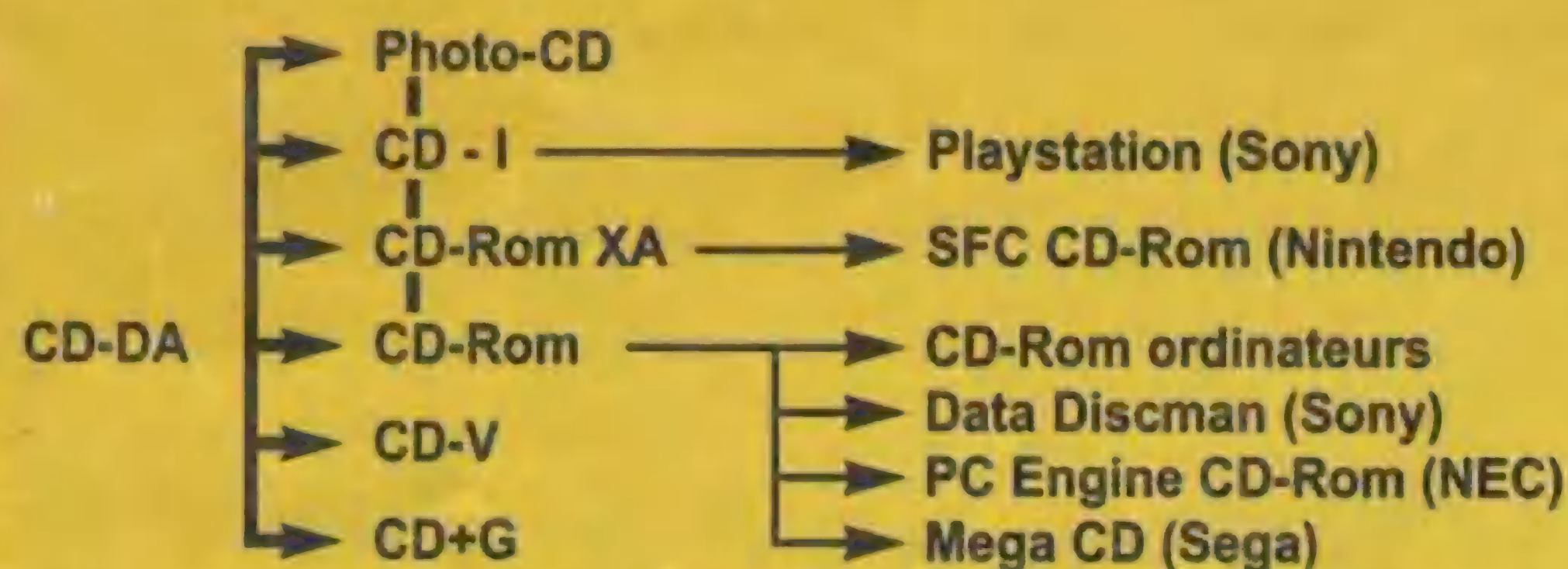
HISTORIQUE DU CD-ROM

- 1972 : Philips invente la cassette audio.
 - 1977 : Philips, Sony, Nihon Columbia et quelques autres mettent au point le format du vidéo-disque.
 - 1979 : Philips introduit le CD audio.
 - 1982 : Philips, avec l'aide de Sony, met au point le format CD-DA.
 - 1985 : Philips, avec Sony, présente le CD-Rom.
 - 1987 : Philips, toujours avec son compère Sony, introduit son CD-I.
 - 1988 : Une norme internationale (ISO) pour le CD-Rom est publiée. La même année, avec un nouveau partenaire de poids, Microsoft, le duo Philips/Sony met au point la norme CD-Rom XA.
 - 1990 : Sony présente son Discman.
 - 1991 : Sony annonce son intention de lancer prochainement la Playstation.
 - Sega introduit son Mega CD.
 - 1992 : Nintendo annonce l'arrivée prochaine d'un lecteur de CD-Rom pour la SFC.
- Commercialisation du CD-I.
C'est également l'année de l'anniversaire de Banana.

ARBRE GÉNÉALOGIQUE DE LA FAMILLE CD-ROM

Le CD-DA, c'est-à-dire le Compact Disque Digital Audio dont sont équipées la plupart des chaînes stéréo actuelles, est l'ancêtre de tous les CD-Rom actuels, à partir duquel cinq formats différents ont été élaborés. Le Photo-CD a été conçu par Kodak. Il sera lancé bientôt sur le marché et permettra de stocker vos photos comme le ferait un gigantesque album de photographies. Vous pourrez ainsi l'amener chez un revendeur et ce dernier, après l'avoir placé dans un lecteur spécial, vous fera une sortie papier des photos enregistrées que vous souhaitez. Le CD-V pour CD-Vidéo ou Laser Disque est commercialisé depuis quelques années. Il propose des enregistrements de films avec une qualité meilleure que celle des cassettes vidéo et un support inusable. Enfin, dernier format à s'être mis au goût du jour: le CD+G (G pour graphique). C'est un CD audio qui comprend quelques écrans graphiques, notamment pour afficher les paroles des chansons.

Par ailleurs, trois autres formats ont donné naissance à d'autres machines. Le CD-I, dont la Playstation utilise un format très proche. De même, le format du futur lecteur de Nintendo pour la SFC s'est fortement inspiré de la norme CD-Rom XA. Un "pont" permettra une certaine compatibilité entre la Playstation et le SFC CD-Rom (voir l'encadré sur les différentes compatibilités). Enfin, le dernier format, celui du CD-Rom, est le plus prolifique puisque pas moins de quatre types d'appareils s'en inspirent. Cela va du plus ancien lecteur pour consoles, celui de la PC Engine, aux lecteurs pour ordinateurs (du Macintosh au PC, en passant par le FM Towns).



ŒUVRES DU CD-ROM

DEUX TYPES DE LECTEURS DE CD-ROM

Les lecteurs à dominante multimédia

Pouvant accueillir pratiquement tout type de données, et ce pour un coût de production modique, il est logique que le CD-Rom soit devenu le support privilégié, non seulement de l'industrie du jeu vidéo, mais aussi, plus généralement, celui de l'électronique grand public. On a vu ainsi apparaître toute une série d'appareils conçus autour d'un lecteur de CD-Rom et proposant des fonctions plus ou moins originales.

Ces appareils sont conçus à la base pour des applications multimédias, c'est-à-dire des programmes qui mêlent étroitement des images, animées ou non, du son, de la musique et du texte. Le principal atout étant de faire passer un message plus "fort", plus percutant, grâce à l'association des sens visuel et auditif! Ces machines sont donc spécialisées dans le maniement et la gestion du son et de l'image. D'une puissance et d'une conception proches de celles des ordinateurs, elles proposent des applications très nombreuses. Cela peut être une encyclopédie telle qu'il est possible, par exemple, en sélectionnant l'image d'un tigre, voir une animation digitalisée de l'animal, pendant qu'une voix off lit des informations sur ce félin et



Le CDTV et ses multiples périphériques: à quand le succès?

qu'apparaît une carte avec la localisation des principales régions où il réside. Cela peut être aussi un CD-Rom qui vous apprend à pratiquer la plongée sous-marine, en compagnie de vrais plongeurs filmés. Cela peut être encore un jeu, dit interactif car il vous permet à travers une série de choix (ouvrir telle porte plutôt que telle autre, acheter cette épée ou vendre ce méga-blaster...) de jouer réellement un rôle dans la suite de l'aventure, de participer au jeu et de ne plus seulement le "subir". Les fabricants de produits électroniques, qui visent le marché familial, savent qu'ils doivent proposer des jeux. Ils auront besoin de l'appui des enfants pour convaincre et imposer leur machine multimédia dans les chaumières, entre le téléviseur et le magnétoscope!

Voici les principales plateformes multimédias à base de CD-Rom qui dédieront une bonne part de leurs applications aux jeux vidéo.

• CDTV

Lancé par Commodore, le CDTV est basé sur un ordinateur Amiga spécialisé dans les applications multimédias. Commercialisé depuis plusieurs mois, il ne semble pas connaître le succès escompté par son fabricant.

• CD-I

Développé par Philips, l'inventeur du CD-Audio et du CD-Rom (voir encadré sur l'historique du CD-Rom) et soutenu par une ribambelle de constructeurs américains et japonais, le CD-I est la machine multimédia par excellence.

Après une gestation difficile (problèmes liés au choix de la décompression en temps réel, de la "Full motion" ou animation plein écran...), il est actuellement commercialisé aux USA

Après quelques flottements, Philips a enfin compris l'importance d'une bibliothèque de jeux pour permettre à sa machine de percer et subventionne à tour de bras des éditeurs de jeux afin qu'ils réalisent des titres. Commercialement, les premiers chiffres venant des U.S.A. laissent présager des lendemains qui déchantent!

Machine multimédia par excellence, le CDI de Philips.



• DATA DISCMAN

Sony a mis au point un tout petit lecteur de CD-Rom portable. Nettement moins orienté multimédia que ses concurrents, il comprend un petit clavier (peu commode) et un écran monochrome. La plupart des applications commercialisées sont du type utilitaire (traducteur multilingue, encyclopédies...).

Il existe cependant quelques jeux, plutôt classiques: jeux de go, d'échecs, space invaders...

• PROJET "SWEET PEA" D'APPLE/TOSHIBA

D'un concept identique à celui du CD-I, il repose sur une version bridée d'un Macintosh sans clavier, gérant un lecteur de CD-Rom à l'aide d'une version spéciale du système 7.X et de Quick Time, l'extension logicielle multi-

média made in Apple. Plusieurs jeux sont en préparation, notamment chez des éditeurs américains. Sortie prévue: automne 1993.

• PROJET KYU DE MICROSOFT/TANDY

De son côté, Microsoft, le plus gros éditeur de programmes au monde, est en train de mettre au point avec Tandy un projet concurrent.

Microsoft apportera son système d'exploitation multimédia Windows NT (pour Nouvelles Technologies) et Tandy s'occupera de la mise au point des lecteurs de CD-Rom.

• PROJET MATSUSHITA/EA

Le projet Matsushita est un peu différent. Il prend place dans une

LE JAPON EN DIRECT

perspective plus large. Matsushita est un très gros constructeur de produits électriques et électroniques, qui possède des dizaines de marques différentes. Le concept de la machine de Matsushita est beaucoup plus ambitieux que celui de ses concurrents. Il s'agit d'un appareil qui devrait être intégré dans une TV haute définition.

Le genre haut de gamme (écran géant, coins carrés, haut-parleurs de qualité et magnétoscope intégré) que l'on commence à voir fleurir à Tokyo. Electronic Arts, un éditeur américain renommé, concevra une série de jeux pour l'appareil. Un prototype devrait être dévoilé durant le CES de Las Vegas début janvier.



Les jeux du futur mêleront sprites et vidéo filmée.



Un des nombreux jeux éducatifs sur CDI.

Les lecteurs de CD-Rom des consoles flirtant avec le multimédia

De l'autre côté, les constructeurs de consoles se rendent compte que se contenter de mettre un jeu sur un CD-Rom, plutôt que sur une cartouche, est un peu limité. Par rapport à toutes les possibilités qu'offre ce média, les utilisateurs risquent d'être déçus par un simple jeu vidéo qui n'intégrerait aucune des possibilités du multimédia.

On a vu ainsi apparaître des lecteurs incorporant de nouveaux composants électroniques afin de multiplier les capacités



Le multimédia: les loisirs de demain?

l'injure de vous en reparler en détail



Le CD-Rom² de NEC.

des consoles et de leur permettre d'accéder, un peu timidement certes, au multimédia. Le plus bel exemple reste sans conteste le Mega CD, avec ses possibilités de déformations de sprites, de rotations, de zoom... De même, le futur lecteur de Nintendo comblera certaines déficiences de la SFC et proposera de nouvelles fonctions.

Tous ces lecteurs ont été abondamment commentés et décrits dans nos numéros précédents, aussi ne vous ferai-je pas

- Super CD-Rom² de NEC pour la PC Engine
- Mega CD de Sega pour la Megadrive
- SFC CD-Rom de Nintendo pour la Super Famicom
- La Playstation de Sony
- Le projet de JSB

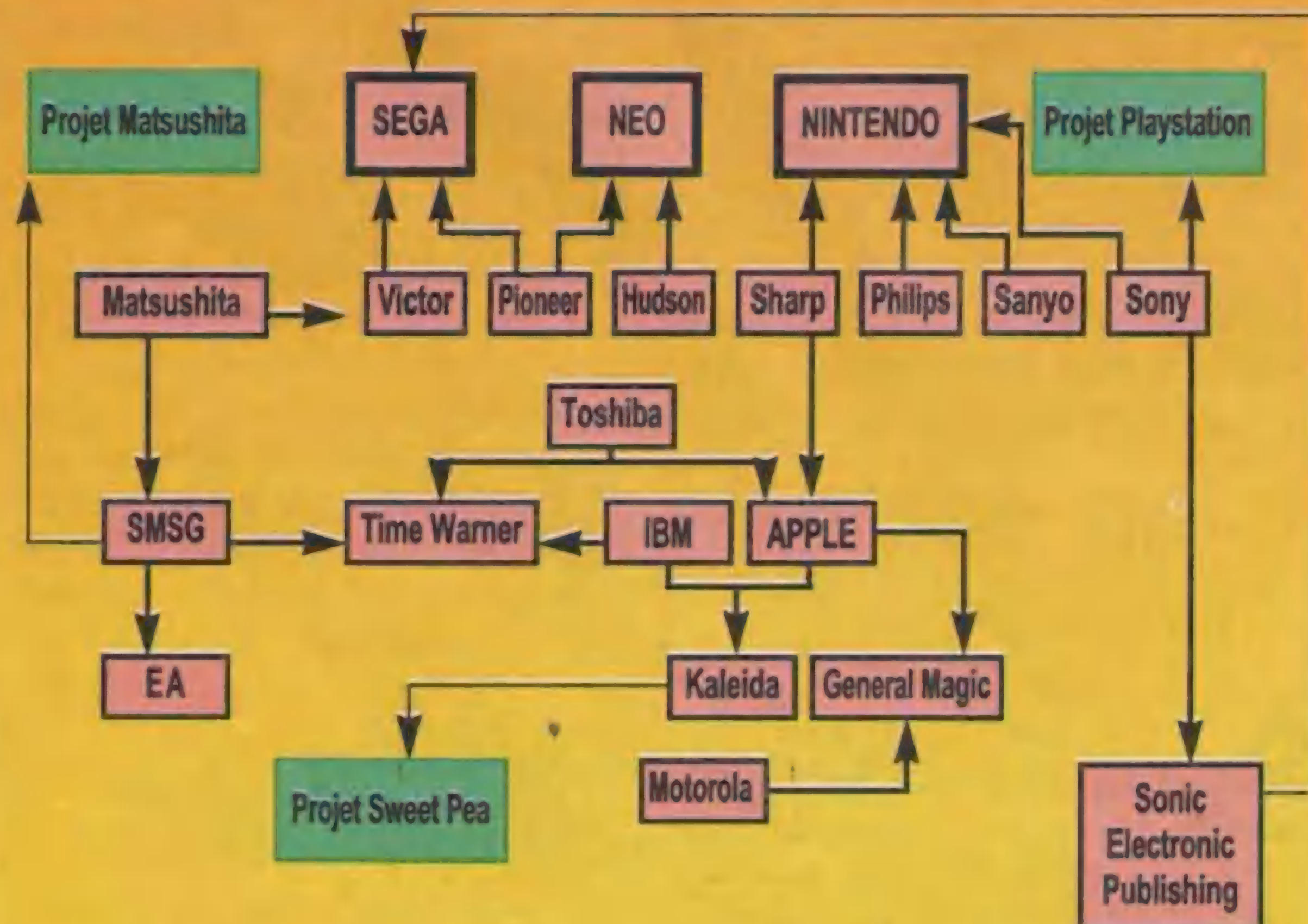
Pour résumer, on assiste à une double évolution.

D'un côté, les machines grand public multimédias à base de CD-Rom se penchent très sérieusement sur les jeux.

LES RAMIFICATIONS DU MARCHÉ DES CONSOLES

Trois consoles seulement sur le marché mais plus d'une vingtaine de géants de l'électronique ou d'éditeurs sont concernés. Devant la haute technicité des lecteurs de CD-Rom, technicité qu'ils ne maîtrisaient pas, les constructeurs traditionnels de consoles de jeux ont dû passer des accords avec des firmes spécialisées.

Certains accords sont plutôt amusants. Ainsi, Victor, filiale de Matsushita, fournit à Sega le lecteur de CD-Rom des Mega-CD/Wonder Mega alors que Matsushita, la maison mère, est en train de travailler sur un projet concurrent avec Electronic Arts au sein de SMSG! De même, Sony, tout en collaborant avec Nintendo, a mis au point sa Playstation qui risque de concurrencer directement la Super Famicom; par ailleurs, sa filiale Sony Electronic Publishing collabore avec Sega!





SUPER NINTENDO

Nous l'avons écrit en noir sur fond jaune, en page 33 de notre précédent numéro: la Super Nintendo est, d'un point de vue technique, plus puissante que la Megadrive de Sega. Si, à prix égal, vous recherchez LA console capable d'afficher le plus grand nombre de couleurs sur l'écran de votre téléviseur... c'est la Super Nintendo qu'il vous faut.

Malgré un débarquement en fanfare qui semble rallier de nombreux suffrages, la Super Nintendo a fort à faire avec sa concurrente directe, déjà confortablement installée sur le marché français. Et c'est une véritable lutte de communication que sont en train de se livrer les deux géants du jeu vidéo. Bandai France, qui distribue les produits Nintendo sur notre territoire, joue finement le coup. Puisque plusieurs dizaines de cartouches de qualité inégale sont déjà sorties au Japon, le distributeur français a sélectionné trente des meilleurs titres de la Super Famicom pour la Super Nintendo. Ainsi, chacun des titres annoncés est un hit en puissance, quand il ne s'agit pas carrément d'une version française intégrale comme c'est le cas avec le sublime Zelda 3. En appliquant cette volonté de n'éditer que des titres de qualité, le lancement récent de la Super Nintendo est un véritable succès.

LE COMPARATIF SUPER NINTENDO

Avez-vous déjà réalisé que Sega et Nintendo produisaient une débauche d'efforts pour vous attirer à eux? Avez-vous imaginé un seul instant que, en fait, vous n'achetiez peut-être pas la meilleure des consoles mais celle qui vous a semblé être la plus belle? Ou celle que l'on vous a le mieux vendu.

LA MEILLEURE COMMUNICATION

Les principaux vecteurs de communication pour toucher la bonne cible, c'est-à-dire VOUS (le consommateur et l'acheteur), sont les magazines de jeux vidéo, comme Consoles + et consorts, et... la télévision.

Dans le premier cas, le constructeur appelle au téléphone le directeur de la publicité de Consoles + et lui dit: "Cher Monsieur le Directeur, le prochain numéro de votre magazine dédié aux jeux vidéo paraît au mois d'octobre. C'est justement une période de l'année au cours de laquelle je veux signifier que notre marque est présente sur le marché qui nous intéresse. Je vais donc acheter le droit d'utiliser quatre pages de votre magazine pour y faire de la publicité." En gros, Sega et Nintendo savent très bien que les jeunes gens qui viennent de rentrer à l'école quelques semaines auparavant vont passer le plus clair de leur temps libre avec leur console préférée sur la télévision familiale. Et pour justifier leurs premières bonnes notes, les petits galopins (c'est toujours VOUS!) vont réclamer le dernier jeu Capcom en vogue. Et les parents de rétorquer que la collection de cartouches est déjà imposante. Et vous de rappeler que ces jeux commencent à dater sérieusement puisque vous les aviez achetés avant les vacances. Là, la publicité de monsieur Sega ou de monsieur Nintendo tombe à point: c'est elle

▼ Les nouveaux spots publicitaires Sega sont axés sur quatre personnages différents...



▲ ... Chacun tentera de gagner dans le domaine où il excelle. Ici l'aventure pour Indiana...

qui vous fera saliver avec de jolies photos d'écran et un texte de présentation accrocheur... Bref, dans ce numéro d'octobre de Consoles +, vous allez voir des belles pages colorées présenter des nouveautés et vous allez embêter vos parents jusqu'à ce qu'ils vous offrent la cartouche tant convoitée. Là, monsieur Sega ou monsieur Nintendo tirera bénéfice de cette opération à partir du moment où suffisamment de lecteurs auront eu envie d'acheter un jeu (ou une console) en voyant leur publicité dans les pages du magazine.

Et si, par hasard, ces messieurs de Sega et Nintendo ne s'étaient absolument pas tenu ce genre de réflexion... vous pouvez toujours compter sur Monsieur le Directeur de la publicité de Consoles + pour entrer en action. Avec des arguments savamment choisis, il expliquera en long, en large et en travers à ces messieurs les constructeurs que passer de la publicité dans un magazine entièrement dédié aux jeux vidéo est une opportunité pour s'adresser directement aux personnes qu'il veut toucher. Deuxième média important pour les constructeurs de consoles de jeu: la télé. Ces derniers temps, le nombre de spots publicitaires signés Sega et Nintendo est bien supérieur aux spots dédiés à des jouets plus classiques, du genre Léo ou poupée Barbie.

QUI TUE! (LA SUITE) VS MEGADRIVE

Vous ne comprenez pas, et pourtant les deux géants japonais du jeu vidéo "at home" vont dépenser pendant la période de fin d'année (apothéose à Noël) plusieurs millions de francs pour diverses opérations de séduction, que l'on appelle plus communément: publicité.

Faire de la publicité sur une chaîne de télévision coûte énormément d'argent. Vous comprendrez aisément que réaliser un film publicitaire est plus onéreux que la mise en page d'une publicité pour un magazine. Mais la télévision est également susceptible de permettre à un annonceur (celui qui passe de la publicité) de toucher une très grosse partie de la population. Et cela se paie très cher. Problème numéro un: si le magazine Consoles + est lu essentiellement par des jeunes de 6 à 18 ans, possédant une console de jeu et aimant les jeux vidéo... La télévision est regardée, elle, par des millions de personnes, d'âges différents et pas spécialement passionnées par les jeux vidéo. Il faut donc cibler le public de façon très précise.



▲ ... et Maître Sega l'emporte à chaque fois. Et reprise de la phrase désormais célèbre: "Sega, c'est plus fort que toi."

▼ ... mais même le plus capé des mercenaires ne fait pas le poids face à la Megadrive...



L'heure de diffusion des publicités est soigneusement étudiée en fonction des horaires auxquels le plus grand nombre de jeunes passionnés du jeu vidéo sont à l'écoute devant le poste de télé (le samedi ou le mercredi matin, en semaine après les heures de cours). Dans ce domaine, la toute nouvelle campagne publicitaire de Sega risque de faire tourner bien des têtes avec ses quatre spots de grande qualité pour lesquels une coûteuse production a été requise. Dans un déluge d'effets spéciaux, Maître Sega démontre qu'il ne possède apparemment pas d'adversaire à sa taille et, tenez-vous bien, vous retrouverez ces films jusque dans vos salles de cinéma préférées.



MEGADRIVE

De conception plus ancienne que la Super Nintendo, la Megadrive de Sega a acquis un avantage non négligeable (en termes de ventes) sur sa concurrente directe en étant disponible sur le marché français un an et demi avant la console 16 bits de Nintendo. Le nombre de cartouches disponibles en France pour la Megadrive est vraiment considérable, alors qu'une trentaine de titres seront disponibles chez Nintendo à la fin de l'année. C'est un point à ne surtout pas négliger, et les amateurs de simulation sportive, par exemple, sont réellement gâtés avec la 16 bits de Sega. Sont également comblés les passionnés des salles obscures. Sega étant avant tout un grand constructeur de bornes d'arcade, ses titres les plus impressionnants (Out Run, After Burner, Super Monaco GP, etc) sont disponibles en cartouche pour la Megadrive. Enfin, l'effet de gamme est aussi un plus intéressant puisqu'il est possible d'utiliser les cartouches de la Master System avec un adaptateur prévu à cet effet. Et puis, Sega réussit le tour de force de répondre du tac au tac à toutes les initiatives commerciales de Nintendo et innove carrément dans le domaine de la communication avec une campagne publicitaire axée autour du mystérieux Maître Sega, menée de main... de maître.

UN CD-ROM NINTENDO?

Récemment, une information concernant le futur lecteur de CD-Rom de la Super Nintendo et émanant de Nintendo of America a fait le tour du monde. Le lancement du lecteur, prévu initialement pour le début de l'année 1993 au Japon, serait repoussé au deuxième semestre de l'année prochaine. La raison de ce retard serait due à la volonté de Nintendo d'améliorer encore la base technologique de ce lecteur. Il faut savoir que Nintendo ne veut pas se contenter d'adopter un bête lecteur de disque compact à sa console 16 bits. La société japonaise compte développer par le biais de ce périphérique un matériel ajoutant encore aux

prouesses techniques de la machine avec quelques coprocesseurs développés dans ce seul but. Certains ont parlé de technologie passant de 16 à 32 bits en soulignant que ce seul fait faisait du futur lecteur de CD-Rom Nintendo une machine totalement géniale... Mais, personne n'ayant encore rien vu ni de la machine, ni de ses possibilités, vous comprendrez qu'il est un peu hasardeux pour le moment de se prononcer, en bien ou en mal, sur ce périphérique. Seule certitude, Nintendo travaille d'arrache-pied à son développement et le produit verra assurément le jour d'ici à... un peu moins d'une année.

ET LE MEGA CD?

En revanche, côté Sega, le Mega CD existe bel et bien, lui. Il est déjà disponible à la vente depuis de nombreux mois au Japon. Et, si les productions en CD-Rom pour la Megadrive n'atteignent pas encore les sommets espérés, nos copains nippons disposent déjà de quelques titres sur disque compact. Les Segalopins s'attendaient à voir arriver le Mega CD pour le mois de décembre en France. Je dis bien "s'attendaient". Effectivement, une récente annonce de Sega nous a appris que le lancement officiel de ce périphérique sur

notre territoire était reporté pour le courant de l'année 1993. Raison officielle de ce retard: Sega veut pouvoir lancer simultanément sur le marché des jeux CD de qualité, mais la plupart des développements ne sont pas achevés à l'heure actuelle. On pourrait également trouver une raison officielle à ce retard: la possible venue d'un nouveau lecteur de CD-Rom (un Mega CD 2) dont les caractéristiques techniques seraient revues à la hausse. Et, puisque Nintendo se laisse de la marge pour l'élaboration et le lancement de son lecteur de CD,

Sega pourrait donc en profiter pour revoir totalement le sien... voire pour amorcer le lancement d'une console plus puissante. Mais tout cela n'est que supputations au moment où j'écris ces lignes. Et les impatients devront lire attentivement les infos distillées à ce sujet par notre correspondant permanent au Japon, l'incroyable Banana San!



▲ Le CD-Rom Megadrive annoncé officiellement aux États-Unis (notre photo) devrait voir sa sortie retardée, à l'instar du modèle français.

LUTTE SUR LE PORTE-MONNAIE



▲ La nouvelle offre Sega, le package Megadrive +, inclut deux jeux et un deuxième paddle.

Le mois dernier, je vous entretenais de la lutte des prix qui fait également rage entre les bleus de Sega et les rouges de Nintendo. Je soulignais que, à offre égale, le package de la Super Nintendo fournissait un paddle de plus (donc la possibilité à deux frères de jouer ensemble sur la même console).

La réaction de Sega était prévisible à l'approche des fêtes de fin d'année. Ainsi, un nouveau package voit le jour. Il s'appelle Megadrive + et inclut une console 16 bits, les jeux Sonic et Street of Rage et... deux manettes de jeu. Et voici, du coup, une offre Megadrive très intéressante à moins de 1 300 F.

**MEGADRIE
OU
SUPER NINTENDO?**

**VOTEZ POUR
VOTRE CONSOLE PREFEREE
SUR LE
36.15 TCPLUS**

QUI COPIE QUI?

A chaque fois qu'un des deux constructeurs explore un domaine ludique ou ajoute un plus à son produit, son rival contre-attaque immédiatement.

Nintendo a créé son propre club de consommateurs, Sega offre des services équivalents (voir notre dossier "Clubs et consoles"). La hotline Nintendo est submergée chaque semaine de milliers d'appels de joueurs en détresse, la ligne téléphonique de Maître Sega enregistre également de beaux scores. Street Fighter II, enfin disponible sur Super Nin-

tendo, est un succès à l'échelle planétaire... Alors, sachez qu'un titre étrangement identique débarquera en décembre sur Megadrive: Street of Rage II. Oui, mais le Super Scope sera un phaser de compétition pour la 16 bits de Nintendo... Qu'à cela ne tienne, le Menacer de Sega permettra également de laseriser l'écran de télévision. Et cet été, avez-vous vu le Nintendo Tour, avec son énorme camion rempli de consoles Nintendo? Oui, et j'ai également vu en gare le train Sega, également bien équipé en machines de jeu...

Mais quand s'arrêteront-ils? Certainement jamais. Les deux constructeurs japonais ne s'avoueront jamais vaincu dans cette course en avant qui leur permet, dans tous les cas, d'être encore plus connus et d'enregistrer chaque année de plus en plus de millions de dollars de bénéfice....



▲ La réponse de Sega à Nintendo, qui annonce la venue très prochaine de son phaser Super Scope, s'appelle le Menacer.

CONCLUSION

Ainsi l'amour que vous pouvez porter à l'une ou l'autre des consoles stars n'est-il pas un peu aveugle? Car, finalement, même le plus acharné des Segalopins ou le plus Nintendomaniaque y trouverait sûrement son compte s'il se retrouvait avec la console "ennemie" sur une île déserte. Mais nous n'avons pas encore fait le tour des différences, ou

plutôt des ressemblances, qui opposent la Megadrive à la Super Nintendo. Et, le mois prochain, nous aborderons d'autres domaines, d'autres points de comparaison... Sans oublier l'arrivée maintenant proche de dangereux challengers avec lesquels il faudra également compter du côté de chez NEC, SNK ou Matsushita...

Robby

Volusia

2, rue Millotet

21000 DIJON

☎ 80 57 11 42 OU 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

MEGADRIVE

GREENDOG	389 frs
SONIC 2	20 nov
SIMPSONS (krusty's)	429 frs
SIMPSONS (space mutants)	429 frs
TOKI	429 frs
JAMES POND 2	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
DESERT STRIKE	429 frs
KID CHAMELEON	429 frs
ALISIA DRAGON	429 frs
D ROBINSON BASKETBALL	429 frs
CADASH	429 frs
TAZMANIA	429 frs
SPLATTERHOUSE 2	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
TERMINATOR	389 frs
PREDATOR 2	389 frs
ALIEN 3	389 frs

SUPER NES

CONSOLE + 1 JEU	1490 frs
PILOTWINGS	490 frs
ADDAMS FAMILY	490 frs
CASTELVANIA 4	490 frs
WRESTLEMANIA	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
GHOULS'N GHOSTS	490 frs
ZELDA 3	490 frs
RUSHING BEAT	490 frs
NINJA TURTLES 4	490 frs
STREET FIGHTER 2	590 frs
ROBOCOP 3	490 frs
RADIO FLYER	490 frs
DINOSAURS	490 frs
RACE DRIVEN	490 frs
WINGS 2	490 frs
AXELAY	490 frs
SUPER SCOPE	690 frs

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	2490 frs
MAGICIAN LORD	690 frs
BASEBALL 2020	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
BLUE'S JOURNEY	690 frs
NAME 1975	690 frs
CYBER LIP	690 frs
PUZZLED	690 frs
TOP PLAYER'S GOLF	790 frs
GHOST PILOTS	790 frs
KING OF THE MONSTERS	790 frs
NINJA COMBAT	790 frs
ROBO ARMY	790 frs
TRASH RALLY	790 frs
8 MAN	790 frs
ANDRO DUNOS	1290 frs
FATAL FURY	1290 frs
FOOTBALL FRENZY	1290 frs
LAST RESORT	1490 frs
WORLD HEROES	1490 frs
ART OF FIGHTING	☎
JOYSTICK NEO GEO	390 frs

SUPER FAMICOM

CONSOLE	1490 frs
ACTRAISERS	290 frs
AREA 88	290 frs
DARIUS TWIN	290 frs
LEMMINGS	290 frs
SUPER R.TYPE	290 frs
SUPER E.D.F	390 frs
SUPER VALIS	390 frs
THUNDER SPIRIT	390 frs
TOP RACER	390 frs
HAT TRICK HERO	590 frs
MAGIC SWORD	590 frs
SOULBLADER	590 frs
ADVENTURE ISLAND	590 frs
PHALANX	590 frs
TURTLES 4	590 frs
SUPER MARIO KART	590 frs
SONIC BLASTMAN	590 frs
PRINCE OF PERSIA	590 frs
STREET FIGHTER 2	690 frs
JOYPAD	190 frs
JOYSTICK CAPCOM	690 frs

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :

Adresse :

..... Tél. :

DESIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat	<input type="checkbox"/> Contre-remboursement (+ 35 Frs)	Total :

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées.

C + 13

CLUBS ET CONSOLES

La récente explosion du marché de la console a donné des idées aux passionnés de jeux vidéo, notamment celle de se regrouper au sein d'un club. Pour de multiples raisons, désir de partager la même passion, envie de communiquer au-delà du cercle parfois trop restreint de notre entourage, prix souvent élevé de la cartouche, qui empêche un joueur isolé de s'acheter tous les jeux nouveaux... ils sont



des centaines en France à s'échanger les bons tuyaux et les jeux récents. Les nombreux clubs qui naissent chaque jour dans notre pays et ailleurs (en Belgique, en Suisse...) sont à forte consonance Nintendo et Sega. Normal, vu les efforts consentis par ces deux géants de la console pour créer une dynamique à l'intérieur de leurs propres clubs.

En règle générale, créer son club ne demande aucune compétence juridique particulière. Il suffit d'être un passionné et d'avoir quelques heures par semaine à consacrer à cette passion. Seuls les parents risquent de faire obstacle à cette noble entreprise: "Il n'y a pas que ça dans la vie..." Et pourtant, s'ils savaient! Car, aussi étrange que cela puisse paraître, ce sont les plus jeunes qui sont les plus acharnés. Entre dix et quinze ans, ils sont nombreux à se lancer dans l'aventure.

Pour bien commencer, vous devez définir sur quel type de console vous allez bâtir les bases de votre club. Nintendo et Sega sont, bien évidemment, les valeurs sûres. Le marché, gigantesque, dépasse nos frontières. Si vous avez les reins solides, vous pouvez former un club qui regrouperait toutes les machines disponibles en France. Mais rares sont ceux qui parviennent à mener cette entreprise de front. Monter un club qui concerne uniquement les jeux Lynx est une idée intéressante, mais l'aventure risque de ne durer que le temps d'un été: peu de jeux, donc peu d'utilisateurs.

Seconde étape: définir quel type de club vous voulez créer. Il en existe plusieurs sortes. Le club d'échange et le club de location sont les plus répandus. En tant que responsable d'un club d'échange, votre rôle est de mettre en contact ceux qui recherchent des jeux et ceux qui les possèdent. Imaginons que vous receviez un appel provenant d'un joueur désespéré qui ne parvient pas à se procurer Street Fighter II ou toute autre cartouche trop vieille pour

être encore disponible dans les magasins. C'est à vous de faire les recherches parmi toutes vos relations pour trouver le jeu manquant. Une fois cela fait, vous mettez en contact les deux personnes, qui n'ont plus alors besoin de vous. Si l'échange ne se fait pas ou s'il se passe mal (ce qui est extrêmement rare), vous n'êtes en aucun cas tenu pour responsable. En fait vous jouez le rôle de "boîte aux lettres". Si vous n'avez pas les deux pieds dans le même sabot, vous pouvez arriver à avoir des contacts avec plus de cent personnes. Un courrier digne de celui d'un Premier ministre!

Créer un club de location demande davantage d'investissement, du point de vue du temps, mais aussi sur le plan financier. C'est à vous de fournir les jeux réclamés, en allant les acheter à prix réduits dans les magasins spécialisés. L'opération suivante est la plus délicate car elle repose uniquement sur la confiance. Moyennant une somme à négocier avec le demandeur (comptez 50 F la semaine de location et 25 F le week-end), vous louez la cartouche. Mais il n'existe aucun recours si vous tombez sur un mauvais payeur. Réclamer l'argent avant d'envoyer le jeu pose le même problème. Tout cet échange est donc fondé sur la confiance. Honnêtement, il arrive rarement que l'on tombe sur un correspondant qui ne joue pas le jeu. Entre passionnés, le courant passe! L'avantage d'un club de location est de pouvoir jouer à un maximum de jeux à des prix raisonnables.

Vous avez la structure de votre club, et vous savez sur quel type de machine vous voulez baser

vos réseaux: il ne reste plus qu'à attendre le "client". La concurrence est rude et rester les bras croisés à côté de son téléphone n'a jamais été la bonne solution. L'un des moyens les plus utilisés pour se faire connaître est de passer une petite annonce dans les journaux spécialisés (Consoles + réserve un endroit spécial club dans ses pages de petites annonces), ou dans les journaux locaux. Habiter en province n'est pas un handicap, bien au contraire. Certaines initiatives sont même soutenues par des institutions locales. La demande est si forte qu'il y a beaucoup de chances pour que vous receviez de nombreux appels. Mais si, dans un premier temps, cela semble marcher, il n'est pas du tout évident que vous réussissiez à retenir le "client". Ce dernier demande toujours plus, c'est bien connu. Il existe plusieurs moyens pour garder de bons contacts et des relations durables. Fidélisez vos correspondants en éditant un journal du club où vous pourrez intégrer, par exemple, des tests de jeu. C'est ce qui se fait de mieux actuellement. La hot-line (service de renseignements téléphonés) est aussi un moyen efficace pour garder de bons contacts. Cependant, cela ne se fait pas du jour au lendemain et demande une bonne connaissance des produits comme une grande disponibilité. Vous avez de l'énergie à revendre, des idées à partager, une irrésistible envie de rencontrer vos alter ego de la console? Etes-vous mûr pour la grande aventure, celle qui vous fera faire le tour d'Europe et pourquoi pas le tour du monde, en restant confortablement assis chez vous?

CLUBUM UNIVERSALIS JAPONUS

Nintendo et Sega n'ont pas attendu d'être les premiers éditeurs de jeux et de consoles au monde pour créer leurs propres clubs. Morgan n'a pas hésité à se transformer en un Candiné désireux d'en savoir toujours plus. A l'heure actuelle, le Club Nintendo propose un journal bimensuel gratuit à tous ses adhérents. Si vous n'avez pas la chance de faire partie de ce club, vous pouvez, sans aucune difficulté, vous le procurer dans tous les points Club Nintendo, disséminés dans toute la France. A l'intérieur de ce journal de trente et une pages, vous trouverez toutes les informations indispensables pour être un vrai nintendomane et de nombreux tests de jeu. Toutes les machines Nintendo y sont représentées avec une large place réservée à la Super Nintendo. Donc, pas de véritable club d'échanges ou de rencontres. Le distributeur Nintendo en France, Bandai, considère que cela demanderait beaucoup trop de temps à gérer. Avec plus d'un million d'adhésions (chiffre fourni par Bandai), il est vrai qu'il y a du pain sur la planche. Le seul lieu d'échange et de rencontre pour les "mario-philes" est le Minitel. Au programme: boîte aux lettres, concours,

jeux... Pour ceux qui souhaiteraient créer un club Nintendo, Bandai les met en garde: "Pas question de reprendre le nom de Club Nintendo!" C'est le seul conseil que Bandai a bien voulu donner! L'adhésion au club Sega est de 50 F par an. Elle vous permet de recevoir chaque mois un courrier contenant des informations sur les derniers produits Sega, des news... La carte de fidélité vous donne des avantages non négligeables. Ainsi, pour l'achat de neuf cartouches, une dixième vous est offerte. Il existe un journal officiel Sega, Mega Force. Pour justifier l'existence de ce journal, Sega trouve que "la presse des jeux vidéo note trop sévèrement (leurs) produits". Un peu de paranoïa n'a jamais fait de mal à personne. On n'est jamais mieux servi que par soi-même, c'est bien connu. C'est dans le domaine du parrainage de clubs amateurs que Sega marque des points. Si vous décidez de monter un club Sega, faites appel à eux. Ils vous donneront des tas de conseils et d'astuces. De plus, vous recevrez régulièrement des posters et des autocollants. Des concours entre clubs sont souvent organisés. Sympa, non?



CLUBS ET CONSOLES

**LE TOP
LES PLUS**



**DES JEUX
ECHANGES**



Thunder
Force III
sur
Megadrive



Shining
in the
Darkness sur
Megadrive

Super Mario
sur
Game Boy



Baseball Stars II sur Neo Geo. Et pourquoi pas un club Neo Geo? Vu le prix élevé de ces cartouches, un club d'échange et de location se justifierait pleinement...

Super Tennis
sur
Super Nintendo



Street Fighter II sur Super Nintendo

ESPACE 3

quartz

LILLE

44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43



STRASBOURG

6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI

39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71



V.P.C.

rue de la voyette

LESQUIN

Tel : 20 87 69 55

SUPER NES USA

SUPER NES USA

+ Prise péritel + 1 manette
1090 F

SUPER NES USA + Prise
péritel + 2 manettes + Mario 4
1490 F

SUPER NES USA + Prise péritel
+ 1 manette + Street Fighter 2
1690 F

SUPERSCOPE/6 JEUX
599 F

MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS
690 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM

+ PRISE PERITEL
1 390 F

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX
1 790 F

(d'une valeur maximale de 590 F)

SUPER FAMICOM

+ PRISE PERITEL
+ STREET FIGHTER 2
1 890 F

ACTRAISER	549,00
ADDAMS FAMILY	495,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CONTRA III	495,00
DINO CITY	495,00
DRAKKEN	469,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
G FOREMAN BOXING	495,00
HOME ALONE	495,00
JACK NICKLAUS	469,00
JOE & MAC	495,00
KABLOO EY	495,00
LAGOON	495,00
LEMMINGS	495,00
MARIO KART	495,00
MARIO PAINT + souris	590,00
MISTICAL NINJA	495,00
NBA BASKET BALL	TEL
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00
PILOT WINGS	449,00
PIT FIGHTER	469,00
PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
RAMPART	495,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
ROBOCOP 3	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
ROGER CLEMENT BASEBALL	495,00
R P M RACING	469,00
SIM CITY	469,00
SIMPSON'S NITEMARE	495,00
SIMPSON'S:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
SMART BALL	469,00
SPIDERMAN X MAN	495,00
SPANKING QUEST	490,00
SPIDERMAN X MEN	TEL
STRIKE GUNNER	495,00
SUPER DOUBLE DRAGON	549,00
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER OFF ROAD	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TRUE GOLF CLASSIC	495,00
TURTLES IV	590,00
ULTRA MAN	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

ACROBAT MISSION	549,00
ADVENTURE ISLAND	490,00
AXELAY	549,00
CONTRA SPIRIT	549,00
DIRTY CHALLENGER	590,00
GOEMON	549,00
GOLDEN FITHTER	590,00
GRADIUS III	439,00
GUN FORCE	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	590,00
MARIO PAINT+ SOURIS	690,00
METAL JACK	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PHANLANX	590,00
PRINCE OF PERSIA	549,00
RAMNA 1/2	590,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	TEL
RPM RACING	439,00
SKY MISSION	549,00
SONIC BLASTMAN	549,00
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	490,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER PANG	549,00

FABULEUSES PROMO !

CASTLEVANIA	380,00
DINA WARS	390,00
LEMMINGS	350,00
POPULOUS	299,00
ROCKETTER	299,00
RUSHING BEAT	380,00
SOUL BLADER	299,00
STG	350,00
STREET FIGHTER II	645,00
SUPER R TYPE	369,00
SUPER VALIS	380,00
UPER WRESTLMAIA	380,00
TOP RACER	380,00
TURTLES IV	495,00

SUPER PROMO !

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
FINAL FIGHT	469,00
GHOULS AND GHOSTS	469,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
UN SQUADRON	469,00
ZELDA 3	469,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F

AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F

AVEC 2 CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MOTOCROSS	195,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NAVY SEALS	239,00
ALLEWAY	195,00	NINJA GAIDEN	259,00
ALTERED SPACE	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BASEBALL	140,00	NINJA TURTLE	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PIPE DREAM	140,00
BATTLE TOADS	239,00	PIT FIGHTER	239,00
BEETLE JUICE	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	259,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	PUNISHER	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	R TYPE	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
CASTLEVANIA 2	239,00	ROBOCOP II	239,00
CHASE HQ	195,00	ROGER RABBIT	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SIMPSONS	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SIMPSONS 2	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SOCCERMANIA	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
DR MARIO	195,00	SPIDERMAN 2	239,00
DUCK TALES	259,00	SPY VS SPY	239,00
F1 RACE	195,00	STAR TREK	239,00
FACEBALL 2000	259,00	STAR WARS	239,00
FERRARI GP	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
G. FOREMAN BOXING	239,00	TERMINATOR II	259,00
GRADIUS	239,00	THE FLASH	259,00
GREMLINS 2	220,00	TINY TOON	239,00
HOOK	239,00	TOM & JERRY	239,00
HUDSON HAWK	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TURN N BURN	239,00
LOONEY TUNES	239,00	ULTIMA	259,00
MARBLE MADNESS	239,00	WAVE RACE	239,00
MEGAMAN 2	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
METROID 2	239,00	WORD ZAPP	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00	YOSHI	239,00

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises

ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F

AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F

AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT

GAME GENIE POUR NES : 490 F

NES USA

GAME KEY

245 F

GAME KEY

avec 1 ou 2 cartouches

125 F

GAME KEY

avec 3 cartouches

Gratuit

TITRES

BATMAN	295,00
CASTLEVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
DISNEY ADVENTURE	290,00
HOOK	95,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 989 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	JAMES POND	285,00
ART ALIVE	249,00	LAKERS VS CELTIC	399,00
ALIEN 3	425,00	LEMMING	425,00
AYRTON SENNA GP	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
BART SIMPSON	385,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
BEAST WARRIORS	345,00	MARVEL LAND	285,00
BULL VS LAKERS	475,00	MEGAPANEL	285,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	MICKEY CASTLE	299,00
CHUCK ROCK	425,00	NHL PA HOCKEY	425,00
DARIUS 2	345,00	PGA TOUR GOLF	399,00
DARK CASTLE	285,00	PIT FIGHTER	385,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	PREDATOR 2	425,00
DESERT STRIKE	395,00	RAMPART	425,00
DHANA	345,00	ROAD RASH	345,00
DRAGON EYES III (SHANGHAI)	250,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
EL VIENTO	400,00	SLIM WORLD	425,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	SPLATTER HOUSE II	425,00
F1 CIRCUS	285,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SUPER MONACO GP	285,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SUPER SMASH TV	425,00
FANTASIA	285,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
FERRARI GP	425,00	TAZMANIA	425,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	TERMINATOR	449,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	449,00
GLEYS LANCER	449,00	THUNDER PRO WRESTLING	269,00
GREEN DOG	395,00	TOE JAM & EARL	299,00
IMMORTAL	395,00	TOKI	345,00
J. MADDEN 92	299,00	TURBO OUT RUN	285,00
J MONTANA 2	285,00	USA TEAM BASKETBALL	425,00
		WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	385,00	JORDAN VS BIRD	295,00
ARROW FLASH	190,00	KID CHAMELEON	385,00
BAD O MEN	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BLOCK OUT	150,00	PHELIOS	190,00
CRACK DOOWN	150,00	POPULOUS	150,00
DICK TRACY	190,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
EA ICE HOCKEY	295,00	ROBOCOD	295,00
GOLDEN AXE 2	249,00	SONIC	150,00
GYNOUNG	150,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WANI WANI WORLD	190,00

GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F

AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES.
N'HESITEZ PAS A
NOUS CONTACTER !**

**LIVRAISONS RAPIDES
PAR COLISSIMO**

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ carte bleue
☐ Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :
☐ SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
☐ SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
☐ MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ carte bleue

Numéro :

Date de validité :

Signature :

C+13

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC

1 090 F

GAME GEAR + LOUPE

+ DONALD DUCK

1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

BATMAN RETURN	245,00
CHESSE MASTER	245,00
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	265,00
MICKEY..ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	245,00
OUT RUN	190,00
SONIC	215,00
SUPER MONACO	215,00
SPIDERMAN	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
WONDER BOY	215,00
WIMBLEDON	265,00

**NOMBREUX TITRES EN STOCK,
NOUS CONTACTER**

**ADAPTATEUR
POUR MASTER SYSTEM
99 F**

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL

+ Alimentation 220 V

2 490 F

**+ Une cartouche au choix d'une
valeur de 690 F
2 990 F**

BURNING FIGHT	790,00
LAST RESORT	1 390,00
MUTATION NATION	1 390,00
EIGHT MAN	890,00
KING OF MONSTER II	1 390,00
MAGICIAN LORD	690,00
NAM 1975	690,00

MEGA CD

MEGA CD

+ 1 TITRE AU CHOIX

+ alimentation 220 V

2 490 F

AFTER BURNER III	TEL
ERNEST EVANS	350,00
HEAVY NOVA	350,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SOL FEACE	350,00
THUNDER STORM FX	450,00
WONDER DOG	450,00



SUPERGAMES

d'arcade
du construc-
teur japonais.
Micro Kid's, Tilt,
Consoles + et PC
Review seront présents
en force sur le Super-
games Show. Ces cinq
jours de folie ludique
seront immortalisés
par la télévision. Et
peut-être vous
reconnaitrez-vous
sur l'écran géant du
Salon, interviewé par
Jean-Michel
Blottié, animateur
de Micro Kid's.

REJOIGNEZ L'EQUIPE DE FRANCE DE JEUX VIDEO!

Lors du Supergames
Show, une chance
unique vous est offerte

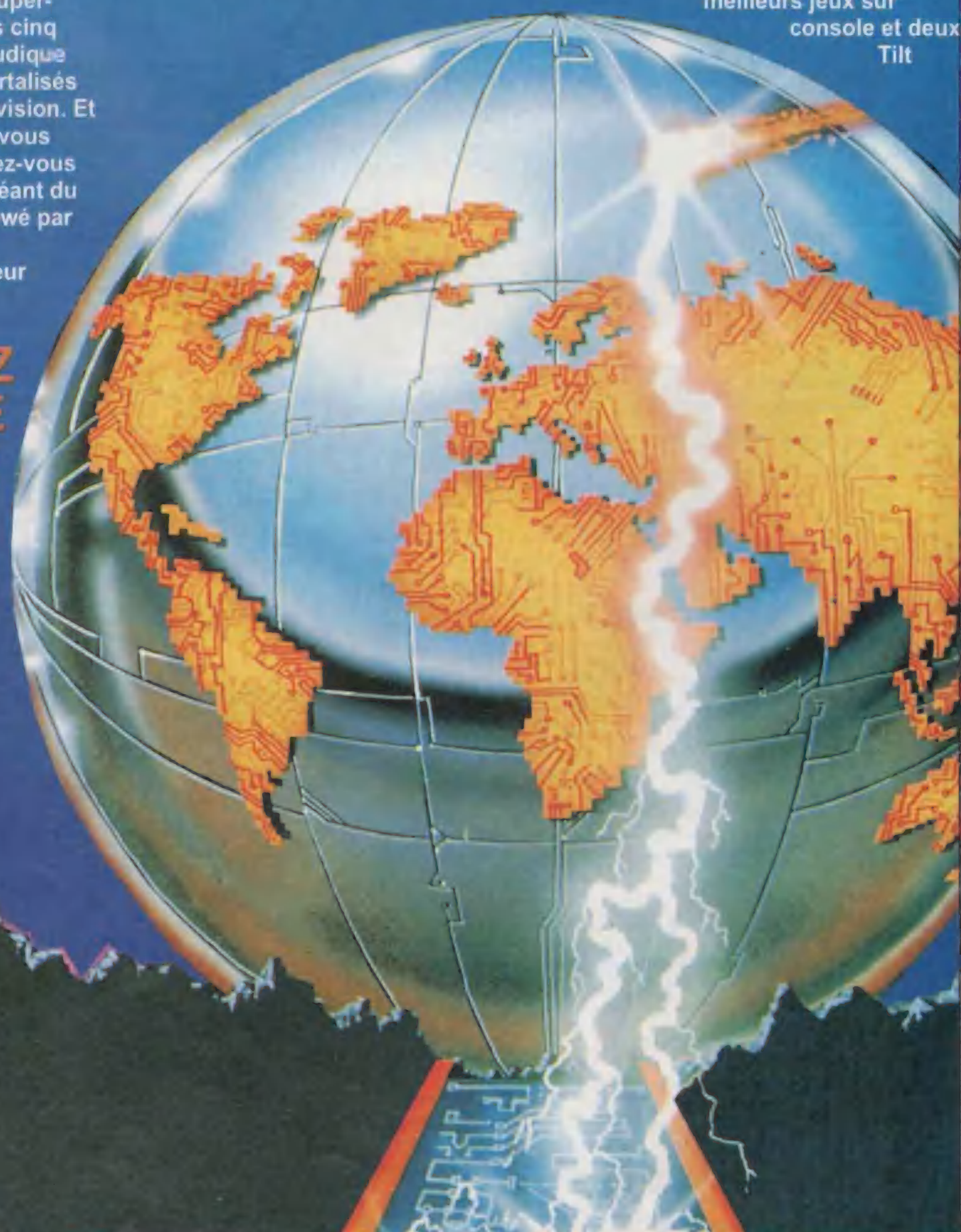
de partici-
per aux éliminatoires
qui désigneront les futurs
membres de l'équipe de France de
jeux vidéo. Sous l'égide de
Consoles + et de Micro Kid's, il
vous faudra réaliser le meilleur
score sur un jeu (on ne va pas
vous dire lequel, ce serait trop
facile!) pour espérer faire partie de
l'élite des joueurs français, qui
représentera la France dans le
monde entier.

SOIREE DE REMISE DES TILT D'OR!

Le jeudi 5 novembre dans la soi-
rée, vous pourrez assister à la
remise des célèbres Tilt d'or aux
côtés de tous les journalistes et
professionnels du jeu vidéo. Dix
prix seront décernés aux meilleurs
jeux micro, dix prix pour les
meilleurs jeux sur
console et deux
Tilt

Pour
sa deuxième
édition, le
Supergames
Show ouvre
ses portes à tous les
passionnés des jeux
vidéo, amateurs ou
professionnels, du 4
au 8 novembre au
CNIT, à la Défense.

Micro-ordinateurs, CD-Rom, CD-I,
CDTV et, bien sûr, toutes les
consoles de jeux tiendront le
haut de l'affiche. Tous les maga-
zines de la presse ludique (du
jamais vu!), les éditeurs français,
européens mais aussi américains
et japonais seront présents!
Nous savons que Sega sera là, et
son équipe débordera d'énergie
pour vous présenter de nom-
breuses exclusivités. Vous pour-
rez jouer en avant-première à
Sonic 2 (rappelons que sa sortie
mondiale est prévue pour le 24
novembre) et Street of Rage II sur
Megadrive. Vous pourrez vous
défouler sur de véritables bornes



SHOW

d'or/Micro
Kid's récompenseront le
jeu micro et le jeu
console préférés des
téléspectateurs de la
seule émission fran-
çaise des fondus du
joystick.

LE TROPHEE SUPERGAMES SHOW 92!

Annoncé également lors
de la soirée des Tilt d'or,
Le trophée Supergames
récompensera le meilleur
jeu de l'année 1992, et
sera remis le samedi 7
Novembre. D'énormes
urnes seront à votre dis-
position sur le Salon et
c'est VOUS, visiteurs,
qui décernerez ce prix de
prestige.

LE KIOSQUE TILT/CONSOLES+/ PC REVIEW/ MICRO KID'S!

Ne ratez surtout pas le Micro Kid's
du dimanche 25 octobre. Au cours
de cette émission, Jean-Michel
vous délivrera LE mot de passe
que vous devrez donner à notre
kiosque (situé à l'entrée du CNIT).
Ainsi, vous bénéficierez d'une
entrée à prix exceptionnel.

Mais ce n'est pas tout! Il y aura,
bien sûr, une ambiance d'enfer
sur le gigantesque stand de
Consoles +.
Vous y retrouverez les doux
dingues qui composent l'équipe
de votre magazine préféré:
Banana San, Axel, Robby, Wieklen
(si!), Marc, Spirit, Homer, Calamity
Jane...

E.D.I. MACHINES - JEUX ACCESSOIRES

VPC - Vente Par Correspondance - VPC



IMPORT DIRECT USA - GB

SUPER FAMICOM (Jap)

Correcteur de couleur intégré
2 manettes, câble péritel, alim. PLUS
2 jeux : ACT RAISER &
CASTLE VANIA

TORTUES NINJA IV	650
STREET FIGHTER II	750
GRADIUS III	565
JOE & MAC	685
MARIO PAINT (et sa souris)	750
PEEBLE BEACH	655
SMARTBALL	565
F1 DRIVING	690
AXELAY	780
SUPER MARIO KART	770
SD GANDUM	690
SONIC BLAST MAN	750
DRAGON QUEST V	850
RETURN DOU DRAGON	760
ADAM'S FAMILY	780
SUP ULTRA B.BALL 2	780
ACROBAT MISSION	780
SONIC BLAST MAN	780
SKY MISSION	740

NOUVEAU

FAITES TOURNER LES
CARTOUCHES US ET JAP
SUR VOTRE SUPER NES!!!

ADAPTATEUR SUPER NES..... 99 F

SUPER NES (U.S.A.)

BEST OF THE BEST	490
FACEBALL 2000	490
FOREMANS KO BOXING	530
OUT OF THIS WORLD	480
SPIDEMAN VS X-MAN	495
FINAL FIGHT	530
PILOT WINGS	495
TURTLE IV	630
DRAGON LAIR	495
ADAM'S FAMILY	520
CASTEL VANIA IV	540
JOE & MAC	490
LEMMINGS	490
PGA TOUR GOLF	495
SMASH TV	650
ROBOCOP 3	520
SUPER DOUBLE DRAGO	490
QBERT	490
TOM AND JERRY	390
BULLS VS LAKERS	490
PAPER BOY II	580
AXELAY	490
KABLODEY	490
STREET FIGHTER II	610

GAME GEAR

WIMBLEDON	270
DEVILISH	270
SUPERSMASH TV	260
G. FOREMAN BOXING	260
CHASE HQ	340
SUPER MONACO GP II	230
ALIEN 3	290
SPIDERMAN	370
TERMINATOR	195
SIMPSON'S S. MUTANTS	295
BATMAN RETURNS	272

GAME BOY (U.S.A.)

SOCCER MANIA	240
BATMAN RETURN OF	
THE JOKER	N.C.
XENON 2	240
WWF 2	250
STARS WARS	
ALIEN 3	250
TOXIC CRUSADER	260
RAMPART	250
SPEEDBALL 2	240
BEST OF THE BEST	250
FOUR IN ONE	240
BIONIC COMMANDO	
SPY VS SPY	240
DOUBLE DRAGON III	N.C.
BATTLE TOADS	250
TOM AND JERRY	250
HOOK	240
TINY TOONS	260

PROMO : Vous achetez 2 jeux GB,
à vous le CARRY ALL (transporte
GB, accessoires, 4 jeux) pour 80 F

MEGA DRIVE (U.S.A.)

BULLS VS LAKERS	480
BART VS SP. MUTANTS	400
PREDATOR 2	400
CHUCK ROCK	450
BATMAN RETURN JOKER	450
SIDE POCKET	410
SMASH TV	510
CYBER COP	490
TAZMANIA	490
OLYMPIC GOLD	490
DOUBLE DRAGON	290
LEMMINGS	440
WEAVER BASEBALL	490
W TROPHY SOCCER	490
SUPER MONACO II	340

ACCESSOIRES BEESHU (U.S.A.)

Manettes BEESHU le contrôle total de votre jeu!

GAMEGEAR

MAGNIGEAR	130
Loupe agrandisseur d'écran	
GEARMASTER	140
Permet l'utilisation des cart. Sega 8-bit avec GameGear.	
GAME CARE	55
Kit d'entretien pour GAME BOY, NES, SEGA MEGA et MASTER SYST., LYNX, etc.	

MEGADRIVE

STRIKER	145
Enfin une super manette avec prise en main facile - 3 tirs rapides indépendants - 8 switches multidirectionnels - Deux manches au choix - Jack écouteurs stéréo - Manette Socle antidérapant - Câble extra-long.	
GIZMO MEGA	450
La centrale de commande du PRO : 3 commandes autofire à vitesse variable - Ralenti réglable - Main gauche, main droite - Boutons turbo pour une puissance de tir maxi - Jack écouteurs stéréo - Socle antidérapant - Câble extra-long.	

Et plein d'autres manettes pour NINTENDO, SEGA

Les marques et modèles déposés cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Offres valables dans la mesure des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis, en particulier suivant les cours des devises. Prix en francs TTC, départ Paris. Port poste Colissimo cartouche 30 F, accessoires 50 F, (+10 F par jeu ou accessoire complémentaire). Contre-remboursement + 50 F.

BON DE COMMANDE

Je passe commande

Nom _____

Adresse _____

C. Postal _____ Ville _____

Tél _____

Qté	Article	Prix unit.

Frais de port _____

Contre-Remboursement (si besoin) _____

C + 13 TOTAL _____

E.D.I.

Société Européenne de Distribution Informatique

51 bd Auguste-Blanqui

75013 PARIS

Tél. : (1) 45 89 65 01

Fax : (1) 45 88 63 82

- ☐ Chèque
- ☐ CCP
- ☐ Contre-Remboursement
- ☐ Mandat CCP
- ☐ Mandat postal
- ☐ Carte bancaire

expire à _____ / _____

DATE _____

Signature _____

NEWS

LE JOYPAD QUI DONNE L'HEURE

Hudson Soft, que vous commencez à bien connaître, vient de nous pondre un gadget très rigolo. Il s'agit d'une montre en forme de joystick, celui-là même que l'on trouve avec la Super Nin-



tendo. Non seulement l'objet donne l'heure, mais le Super Shooting Watch, c'est son nom, fait chronomètre, compte à rebours, et permet de s'entraîner au tir pour les shoot-them-up (il faut appuyer le plus possible sur un bouton de feu pendant dix secondes) et propose même un petit jeu auquel je n'ai rien compris. Il faut dire que le Super Shooting Watch n'est pas distribué par Bandai, mais par Ultima et, par conséquent, la notice est en japonais. Dommage que ce dernier n'ait pas pensé à glisser quelques explications en français dans la boîte. Son prix: 190 F.

UN LYNX TOUT NEUF

A force de placer et de retirer une cartouche d'une console, il peut arriver que le connecteur s'abîme. Malgré un nettoyage intensif grâce aux produits dont nous vous avons déjà parlé (The Eliminator, distribué par Guillemot), la seule solution consiste parfois purement et simplement à changer ce fameux connecteur. Best Electronics, une société américaine spécialisée dans les pièces déta-



▲ Un connecteur pour cartouche...

chées Atari, quelle que soit la machine, propose toute une série de pièces de rechange pour la Lynx: prise jack pour casque, pour alimentation externe mais aussi connecteur pour cartouche. Deux modèles sont disponibles, chacun correspondant à l'une des deux versions de Lynx, ancienne et nouvelle génération. Best Electronics: 2021, The Alameda, Suite 290, San Jose, California 95126.



◀ ... Deux modèles (ancienne et nouvelle génération Lynx) sont disponibles.

OBJECTIF JEUX

Pour tous les fans de jeux de rôle, de jeux de plateau, d'échecs, de go, de bridge et même de jeux de société traditionnels, la convention Objectifs jeux a été créée. Elle les réunit dans un même lieu le temps d'un week-end, afin de lier connaissance et que chacun découvre le jeu de l'autre. Il y aura même des animations de Paintball (si vous ne savez pas ce que c'est, lisez l'info sur le

Quasar) et des consoles de jeu en démonstration. De plus, si vous êtes responsable d'une association ou d'un club, vous pourrez avoir votre propre stand pendant la manifestation. Mais dépêchez-vous car Objectifs jeux aura lieu les 24 et 25 octobre prochain. Renseignements: MJC de Villeurbanne, 46, cours Docteur-Jean-Damidot, 69100 Villeurbanne, tél. 78.84.84.83.

SONIC II ARRIVE!

Le 10 septembre, Sega a présenté officiellement la version Megadrive de Sonic II à un comité restreint composé d'un ou deux représentants des magazines de jeux vidéo. Sur la photo, vous pouvez voir Robby, notre testeur en chef, s'essayer à cette nouvelle version de Sonic. A sa droite, Cyrille Dre-

vet (Player One) incarne Tails, le renard à deux queues, dont la difficile tâche est d'aider le hérisson bleu dans ses nouvelles aventures. Un point noir: si l'on peut jouer à deux sur la Megadrive, il n'en est pas de même de la version Master System ou Game Gear, ce qui retire beaucoup d'intérêt à Sonic II.



▲ Robby et Cyrille Drevet arpentent les terres de ce nouveau Sonic.

◀ Pour aider Sonic, voici Tails, le renard à deux queues.

PREMIERE AU SUPER GAMES

C'est la première fois que tous les magazines de jeux vidéo seront présents à un salon: Supergames a réussi l'exploit de convaincre tous les éditeurs de jeux vidéo de louer un stand pour exposer au public chacun de ses magazines. Vous retrouverez bien entendu Consoles + et ses frères Tilt et PC Review, mais aussi les confrères Génération 4, Joypad, Joystick et Player One.

Ne manquez donc pas le prochain Supergames, qui vous donnera l'occasion de faire une comparaison en direct-live. Le Supergames Show aura lieu du 4 au 8 novembre 1992 au CNIT de Paris-la Défense.

DU RIFIFI CHEZ LES ANGLAIS

Depuis quelques mois, les magazines de jeux sur micro se transforment ou disparaissent, tandis que ceux sur consoles pullulent, notamment les dédiés Nintendo ou Sega. CVG (publié par Emap Images), le plus ancien des magazines anglais (il a le même âge que Tilt), a ouvert ses pages aux consoles depuis un petit moment, The One (Emap également) s'est scindé en deux parties: The One for Amiga et The One for ST (ce dernier s'est depuis arrêté), tandis que Ace

Un des tout premiers magazines consacrés à l'univers Sega.



(toujours Emap) et Zero (Dennis Publishing) ont carrément cessé leur parution. Dur, dur!

En revanche, on dénombre à présent quatre revues consacrées à l'univers Nintendo, et plus du double sur Sega: c'est le délire. Signalons par ailleurs que Mean Machines, le grand frère de Consoles +, devient Sega, afin de laisser le champ libre en ce qui concerne les machines Nintendo à Nintendo Magazine Systems, tous deux étant édités par Emap Images.



▲ Un magazine dédié Super Nintendo. Vous connaissez le logo ?

NEWS

NOS HEROS EN JOYSTICKS!

Cheetah, une société britannique qui sévit depuis 1986 dans le domaine du joystick, vient de signer un contrat d'enfer pour nous proposer 5 joysticks représentant chacun un héros de film bien connu: les Characteristicks. Il est maintenant possible de prendre entre ses mains Bart, Batman, Alien 3 et T2. Malgré leur forme, Cheetah a réussi à en faire des joysticks ergonomiques et fonctionnels: deux boutons de tir, les traditionnels Start et Select et les 4 ventouses de fixation.

Moi, je préfère... Bart!

Les Characteristicks seront en vente à partir du 15 octobre et les prix varieront de 150 à 200 F.



FACE
AUX MEILLEURS PILOTES
DU MONDE,
ON N'A PAS LE DROIT
DE TREMBLER.

MB

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

1 ou 2
joueurs



NEWS

Vous connaissez sans doute le Paintball. Il s'agit d'un sport dans lequel deux équipes s'affrontent, en intérieur ou en extérieur, à l'aide d'armes dont les munitions sont des boules de peinture.

A chaque fois que vous touchez un adversaire, vous marquez sans aucune contestation possible sa combinaison. Eh bien, figurez-vous qu'il existe la même chose avec des armes dont le tir est un fais-

▼ Des titres étranges venus d'ailleurs...



ceau laser et ça s'appelle le Quasar. Le plus récent est situé à Londres, à Picadilly Circus plus exactement, et nous l'avons testé pour vous. C'est tout simplement génial. Imaginez un espace sur trois niveaux, sombre, enfumé et dont le seul éclairage consiste en une lumière noire (rayons ultraviolets).

Deux équipes, les rouges et les verts, doivent défendre leur territoire, matérialisé par un générateur. Chacun des participants revêt un dossard équipé de deux boîtiers, ventral et dorsal, et se voit remettre un pistolet-laser, genre Uzi.

Vous démarrez avec quatre vies et quatre fois vingt tirs. A chaque fois que vous êtes touché (le tir est détecté par un des boîtiers), votre dossard se met à vibrer et vous ne pouvez ni tirer ni être touché pendant trois secondes.

Durant les trois secondes suivantes, vous ne pouvez toujours pas tirer, mais en revanche, on peut vous toucher. Lorsque vous

Un remake d'Allen 3 interprété par notre reporter David Téné. ▼



êtes occis ou que vous n'avez plus de munitions, il faut redescendre au dernier niveau et recharger son arme. Et chaque fois que vous réussissez un bon tir, une voix sort de votre arme et annonce "Good shot!".

A la sortie, chacun se voit remettre un compte rendu détaillé avec le nombre de tirs réussis (y compris les tirs sur votre équipe!), le nombre de tirs de l'équipe adverse, et le pourcentage correspondant, le nombre de fois où vous avez rechargé votre arme et, bien entendu, votre score. Bref, vous l'aurez compris, nous avons gardé un très bon souvenir de cette aventure. Si vous passez par Londres, n'oubliez pas d'y faire un saut.

L'ECTS, C'EST AUSSI ÇA!



▲ Banana San, ou... la banane épluchée!

L'ECTS, on vous en a parlé, et on vous en reparlera vu que, maintenant, il existe deux éditions (une en septembre, une en avril). Pas un seul magazine européen ne manque à l'appel et chaque journaliste tente de rapporter LE scoop pour ses lecteurs. C'est aussi l'occasion pour les journalistes de faire mieux connaissance, qu'ils fassent partie du même journal ou non. Car de nombreuses "parties" sont prévues par les éditeurs et lorsque les journalistes sont invités, c'est l'éclate assurée: cocktails en tout genre, soirées dansantes, murders parties... Une mega-partie de Quasar a également été organisée, regroupant les journalistes de tous les magazines français. Je peux vous assurer que Consoles + s'est bien battu. Le fun atteignait des sommets! La soirée s'est terminée dans la salle d'arcade qui se trouvait à proximité: tandis que certains se ruaient sur les deux R 360, d'autres ne résistaient pas à l'envie de se livrer un duel en réalité virtuelle. Chef, vous pouvez me renvoyer quand vous voulez sur un salon!

Elle est la traductrice hollandaise d'Océan.



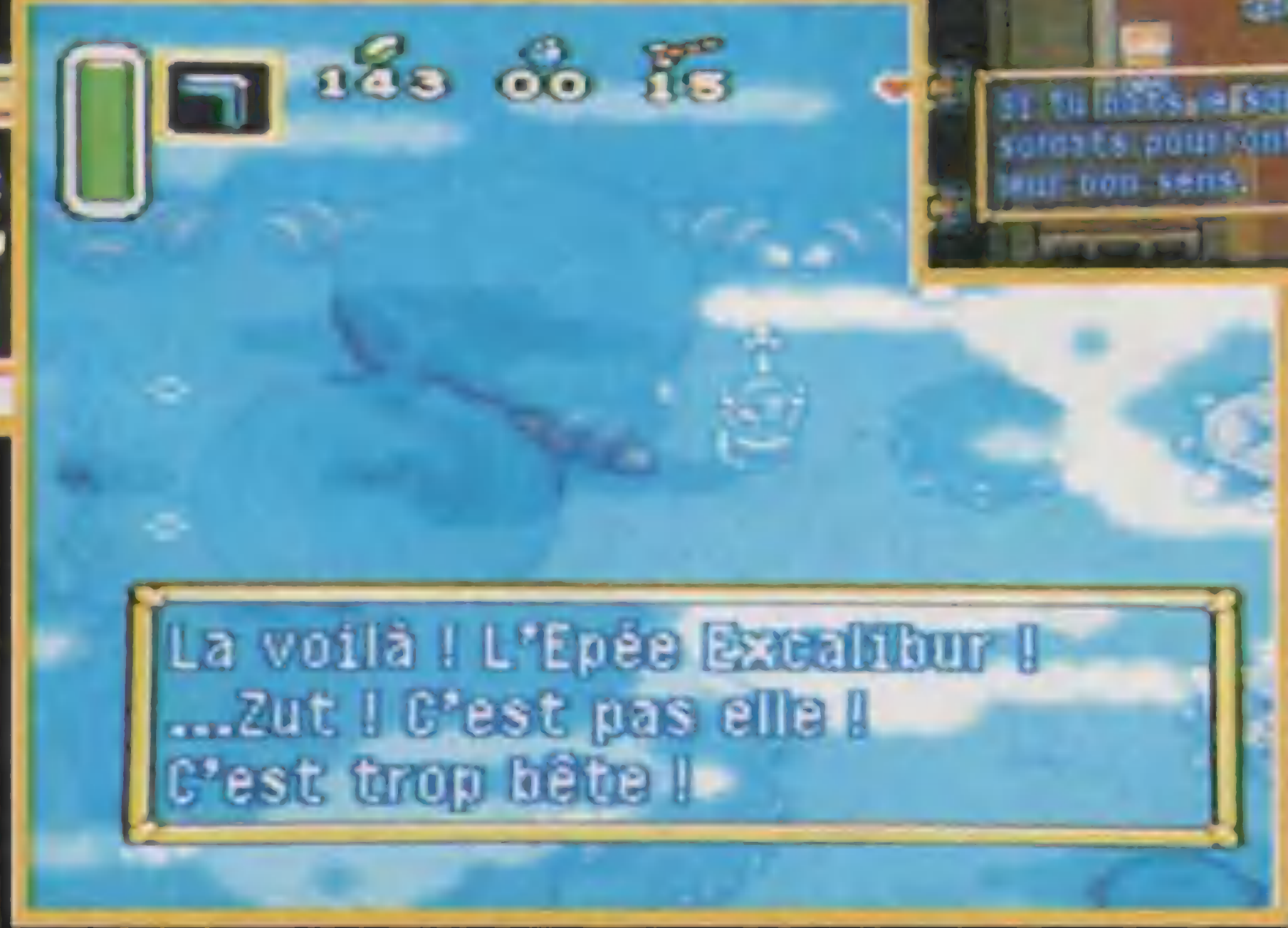
Un combat en réalité virtuelle à Picadilly Circus.



LE BOITIER MAGIQUE



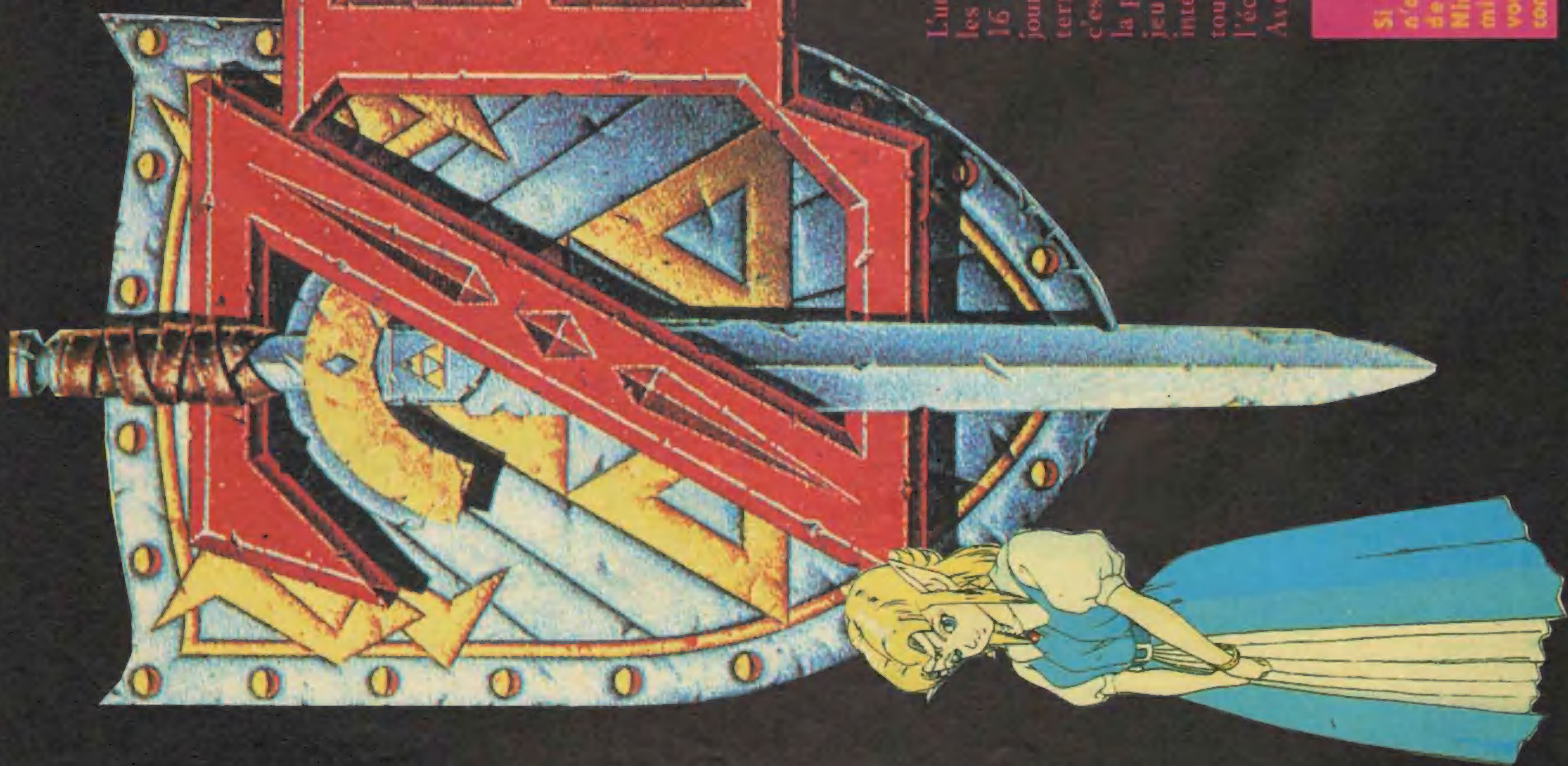
Je suis certain que la plupart d'entre vous rencontre le même problème chaque fois que vous jouez avec votre console: il faut débrancher la prise Péritel du magnétoscope ou du décodeur Canal + pour brancher celle de la console. CGV, qui s'est fait mieux connaître aux tout débuts de Canal + (grâce à un boîtier de son cru, il était possible de brancher un décodeur sur une télévision non munie de Péritel), propose le COM-2A. D'un côté se connecte le magnétoscope (ou le décodeur), de l'autre la console. Lorsque cette dernière est en marche, elle prend le dessus sur le magnétoscope, lorsqu'on l'éteint, la liaison TV-magnétoscope est rétablie. On passe de l'un à l'autre automatiquement sans appuyer sur le moindre bouton. Son prix: 300 F. CGV, 8, rue Alexandre-Dumas, 67200 Strasbourg, tél. 88.56.53.00.



ZELDA III EN FRANÇAIS

Dernière minute : la version française de la Légende de Zelda est enfin disponible sur la Super Nintendo. Dans le n° 5 de Consoles +, Banana San avait fait exploser les pourcentages (96 % sur Super Fami-com). Avec les textes en français, vous n'avez plus d'excuses pour ne

pas terminer le jeu. Les quatre pages d'aides concoctées par Robby et Axel (sur une version américaine) étaient rédigées avant l'arrivée de Zelda en français à la rédaction. Que cela ne vous empêche pas de vous en servir. Elles sont indispensables et les prochaines aides de jeu seront présentées avec des écrans français.



PREMIERS PAS DANS ZELDA 3

L'un des jeux les plus célèbres et les plus adulés sur la console 16 bits de Nintendo sort ces jours-ci de façon officielle sur le territoire français. Mieux, et c'est un effort remarquable de la part de Nintendo France, le jeu est en version française intégrale. Sa documentation et tous les textes apparaissant à l'écran sont en bon français! Avec l'arrivée de Street

Fighter II, Zelda 3 constitue l'événement majeur de ce mois d'octobre sur la Super Nintendo.

Mais les plus passionnés, et les plus impatients d'entre vous, ont déjà acquis le jeu de longue date dans sa version japonaise ou américaine. Ainsi ces derniers mois, nous avons dû faire face à plusieurs centaines d'appels téléphoniques d'aven-

turiers en détresse (évidemment tout n'est pas très clair à l'écran quand on a affaire à des inventaires en japonais ou en anglais).

Du coup, ne pouvant plus attendre la sortie officielle du jeu, Axel et Robby s'en sont offert la version américaine. Ils se sont attelés à la tâche et leurs nuits de sommeil se sont considérablement raccourcies.

LE PLUS BEAU JEU DU MONDE ?

Si votre magasin favori n'a pas reçu la Légende de Zelda sur Super Nintendo, voici un premier aperçu de ce qui vous attend dans ce jeu, considéré comme l'un des

plus beaux jeux d'aventure sur console. Et si vous avez la chance d'avoir déjà pu mettre la main sur une version française de ce collector, laissez-vous guider avec

ces premiers écrans. Ils constituent les tout premiers pas de cette grande aventure qui vous laissera plus d'une fois complètement pan-



La pluie tombe sur Hyrule. Dès le début de votre partie, vous serez abasourdi par la qualité des animations et de la bande sonore de Zelda 3.

Première tâche: aller libérer la princesse Zelda, retenue prisonnière dans le château de Hyrule. Des gardes armés vous empêchent de rentrer par la grande porte, et il vous faut trouver un passage secret pour y pénétrer. L'entrée de ce passage est dissimulée sous un buisson sur le côté gauche de l'enceinte



S'il la princesse est impatiente de recouvrer la liberté, ne vous pressez pas cependant. Vous n'êtes pas limité par le temps. Aussi familiarisez-vous avec les objets que vous possédez. Apprenez à utiliser votre lanterne pour allumer les vasques disséminées dans les pièces du château.



Vous bénéficierez ainsi d'une meilleure lumière.



De nombreux bonus sont dissimulés sous les potiches marron. Celles-ci seront également d'excellents projectiles contre les gardes armés.



Après avoir récupéré l'épée, vous trouverez un boomerang bleu qui se révèle être une excellente arme pour le combat à distance.



La technique consiste à lancer d'abord votre boomerang (bouton Y) pour immobiliser votre adversaire.



puis d'aller au contact avec votre épée (bouton B). Cette arme est d'une grande utilité également face au redoutable géolier de la princesse.



Après avoir libéré cette dernière, vous pourrez pousser le trône du château et révéler un passage secret.



Dans l'obscurité, votre lanterne vous sera encore utile pour trouver votre chemin.



Vous déboucherez dans le sanctuaire



où vous sera expliquée la gravité de la situation (voir l'histoire de Hyrule dans la documentation du jeu). Vous faites maintenant cavalier seul et, en consultant la carte du monde (bouton X), vous remarquerez le village de Kakariko, marqué d'une croix rouge.



C'est votre prochaine destination. Arrivé au village, vous aurez l'opportunité d'acheter une fiole vide



et de la remplir au magasin magique.



Discutez avec toutes les personnes que vous rencontrerez, vous ne tarderez pas à apprendre de la bouche d'un garçon



que le maire du village se cache aux alentours du palais de l'Est.



Celui-ci vous indiquera où sont dissimulés les trois médaillons et l'épée que vous devrez impérativement retrouver pour commencer votre quête.

DECOUVERTES DANS ZELDA 3

Voici les réponses à quelques-unes des questions que vous pourriez vous poser en débutant dans Zelda 3. Bien sûr, il n'est pas question ici de faire le tour du jeu et de vous expliquer tous ses mystères.

Il est fort probable que vous puissiez terminer l'aventure sans faire le tour de la totalité des petites astuces du jeu.

L'OCARINA

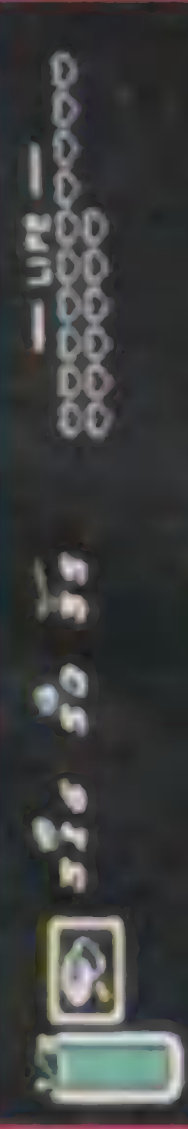


Ce petit instrument de musique a une certaine importance dans Zelda 3. Effectivement, il ne sert pas qu'à jouer quelques notes de musique quand vous ne savez plus quoi faire dans le jeu. Lorsque vous êtes dans le monde de lumière, jouez de l'ocarina et ne bougez plus. Un oiseau blanc ne tardera pas à vous attraper dans ses serres. La carte générale du monde de Hyrule apparaîtra alors avec des numéros de 1 à 8. Sélectionnez l'un de ces numéros avec la croix de direction et vous serez transporté par votre ami volant dans l'un de ces points stratégiques du monde. C'est là le moyen le plus pratique pour se déplacer rapidement d'un endroit à un autre de la carte. Attention, cela ne fonctionnera plus dès que vous serez en possession de l'instrument. Il vous faudra d'abord aller faire un tour du côté de la girouette qui est au centre du village de Kakariko et trouver le moyen de libérer l'oiseau.

ATTRAPER UNE FÉE



Quand vous serez en possession du filet à papillon, vous vous demanderez ce que vous pouvez bien espérer attraper avec cet accessoire. Lorsque vous trouverez une petite fée, ne passez pas à côté si votre niveau d'énergie est au maximum. Surtout, ne laissez pas votre filet à papillon et essayez d'attraper la fée (en



appuyant sur le bouton Y). Si vous possédez une fiole vide, vous aurez ainsi la possibilité d'y garder la fée. Conservez précieusement cette fiole car, si vous venez à mourir, la fée sortira de la fiole et vous redonnera la vie où que vous soyez dans le jeu.



Bien que ce ne soit pas le but du jeu, il est recommandé de fouiller un peu partout pour trouver un maximum de rupees (la monnaie en cours dans le monde de Hyrule). Soyez curieux et n'hésitez pas à foncer, pousser, tirer ou déplacer tout ce que vous pouvez. Vous aurez parfois des surprises. Ainsi, dans l'une des maisons du village, vous remarquerez un tableau de Mario Bros. Si vous tirez sur le tableau, vous trouverez quatre pierres valant 5 rupees chacune.



LE MARTEAU

Certains endroits de la carte seront accessibles une fois que vous serez en possession du marteau. N'essayez pas de vous rendre sur la montagne de la mort si vous n'avez pas cet objet qui vous sera nécessaire pour



Pour vous récompenser de votre générosité, elle vous proposera de vous octroyer la faculté de transporter plus de bombes ou plus de flèches.



LES POULES



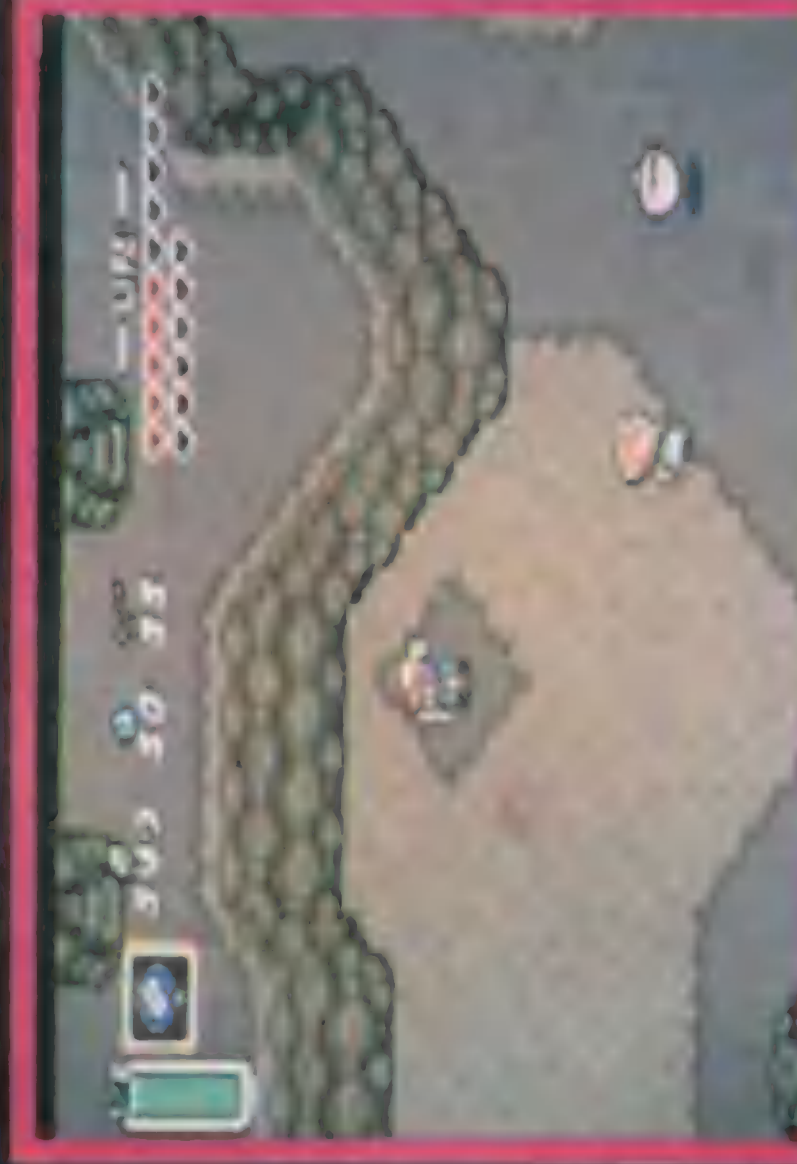
Vous remarquerez que de nombreuses poules se promènent dans le village de Kakariko. Apparemment, elles ne tiennent pas de rôle particulier dans votre aventure.

Vous pouvez cependant vous amuser à les frapper, personne ne vous grondera. Et, si vous coincez l'une d'elles contre une barrière et la frappez de nombreux coups d'épée, vous aurez une belle surprise. Vous serez subitement assailli par une nuée de ces gallinacés venant défendre leur copine.

LES TRANSPORTEURS MAGIQUES



Vous comprendrez rapidement que le monde de Hyrule possède une face obscure. C'est le monde sombre. Huit téléporteurs cachés permettent d'y



accéder. Le premier d'entre eux se trouve au sommet de la montagne. Il vous faudra l'utiliser pour pénétrer dans la tour



LE MAGASIN MAGIQUE



Vous trouverez de nombreux magasins magiques dans le monde de Hyrule. Vous pourrez y acquérir des potions magiques fort intéressantes. Toutefois, le magasin de la sorcière est le plus intéressant. Si vous êtes à court d'énergie et que vous ne possédez plus d'argent pour acheter des potions de vie, allez tout de même y faire un tour. Entrez dans le magasin et discutez avec le marchand (en appuyant sur le bouton A du paddle). Celui-ci vous rendra tous vos points de vie en vous faisant goûter une potion gratuitement.



enfoncer les plots barrant fermant le bout de la passerelle.

TROUVER LES FIOLES

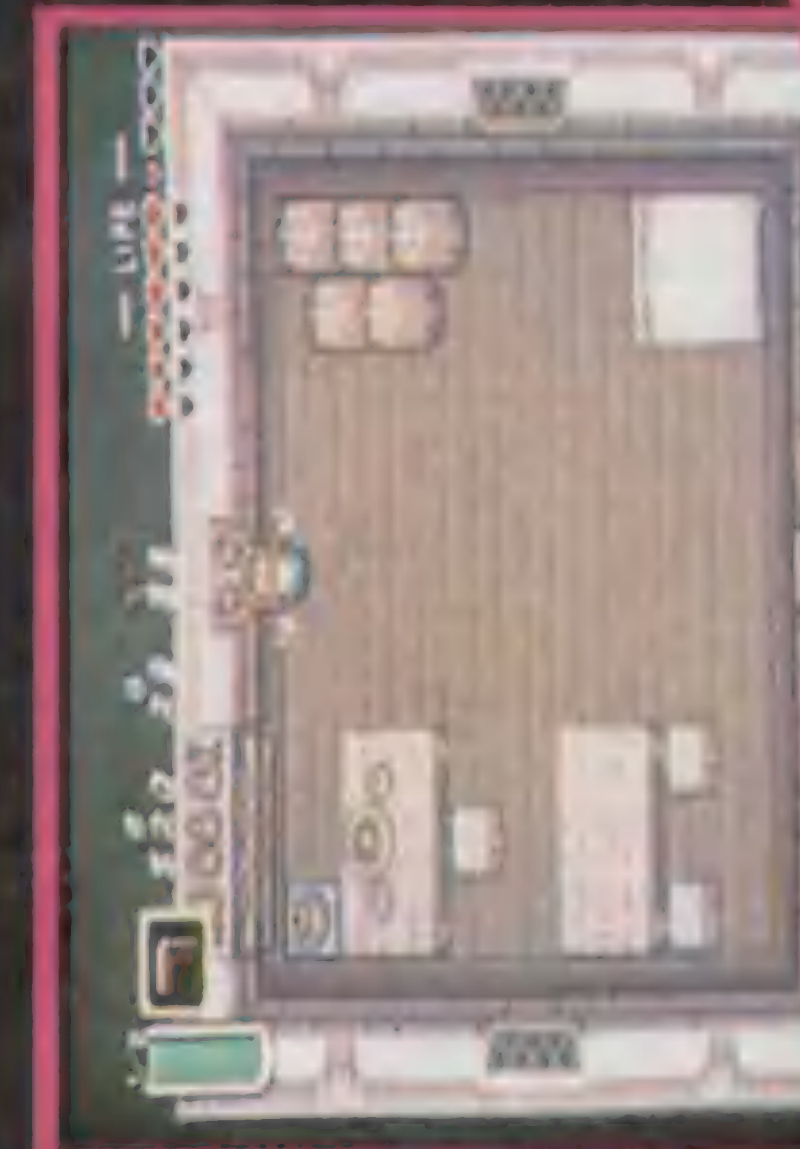
En consultant la fenêtre des objets (en appuyant sur la touche Start), vous pouvez apercevoir que vous pouvez collecter jusqu'à quatre fioles. Nous avons vu que vous pouvez en acheter une dès le départ du jeu dans le village de Kakariko. Trouver les



trois autres n'est pas chose aisée. Il faudra par exemple penser à passer sous le pont pour rencontrer un bonhomme qui ronfle tranquillement, mais qui vous cédera une fiole sous certaines conditions.



SOYEZ CURIEUX



BASSIN DU BONHEUR



Au milieu du lac Hyria se trouve une île avec une caverne mystérieuse. Vous y découvrirez un bassin dans lequel vous pourrez jeter des rupees. Vous bénéficierez d'une sorte d'horoscope. Sachez que, en revenant plusieurs fois au bassin, une fée apparaîtra après que vous aurez lancé la somme de 100 rupees.



FONCEZ DANS LES ARBRES



Une fois que vous serez chaussé de vos superbes bottes rouges, vous serez capable de vous déplacer en courant (une pression longue sur le bouton A). Vous pourrez ainsi foncer où bon vous semble. Ainsi, si vous vous scraschez contre un arbre, vous ferez tomber les objets cachés dans son feuillage. Attention cependant, vous aurez parfois affaire à une nuée d'abeilles.



de Hera. Ainsi, soulevez la plaque de pierre, marchez dans le carré bleu et vous passerez dans le monde obscur. Déplacez-vous vers la gauche, utilisez le miroir pour revenir dans le monde de lumière et sautez du promontoire rocheux vers la tour de Hera.



FANS DE ZELDA 3...

Faites-nous parvenir vos astuces dans ce superbe jeu à Consoles +! Expliquez-nous vos trucs sur papier libre. Les aides de jeu les plus intéressantes seront récompensées par un pin's, elles passeront dans une rubrique dédiée à Zelda 3 et seront illustrées par des photos!

ZIPP-KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE



SEGA MEGADRIVE



JEUX MEGADRIVE VERSION FRANÇAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES
VENTE	ACHAT	
ARCADE POWER CLUTCH	326	
POWER BASE CONVERTER	255	
PRO 1	149	
PRO 2	125	
ALISA DRAGON	345	260 180
ARCH RIVALS	345	240 170
BREACH	389	TEL
BATMAN	339	170 120
BUCK ROGERS	475	140 100
BULLS VS CELTICS	405	290 200
CADASH	349	260 180
CALIFORNIA GAMES	335	190 130
CENTURION	455	190 130
CHUCK ROCK	405	290 200
DAVID ROBINSON	379	270 190
DESERT STRIKE	349	270 190
DECAP ATTACK	230	190 130

TITRES	NEUFS	UTILISES
VENTE	ACHAT	
DEVILISH	335	230 160
DRAGONS FURY	339	290 200
DUNGEONS AND DRAGONS	469	TEL
EL VIENTO	455	230 160
EVANDER HOYFIELD BOXING	345	TEL
EXILE	455	190 130
F22 INTERCEPTOR	335	240 170
FIGHTING MASTER	335	230 160
GAJARES	449	220 150
GHOULS N GHOSTS	230	220 150
HARD BALL	375	160 110
IMMORTAL	405	240 170
JAMES BUSTER DOUGLAS	230	160 110
JAMES POND II	345	230 160
JENNIFER CAPRIATI	335	TEL
JOE MONTANA II	405	140 100
JOHN MADDEN 92	335	240 170
JORDAN VS BIRD	305	190 130
KAGEN	335	190 130
KID CHAMELEON	375	230 160
KING SALOMON	335	230 160
LDR BOARD GOLF	339	TEL
LEMMINGS	375	290 200
MARBLE MADNESS	279	230 160
MARIO LEMIEUX HOCKEY	365	170 120
MARVEL LAND	415	170 120
MASTER OF MONSTER	449	220 150
MERCUS	259	200 140
MIDNIGHT RESISTANCE	335	160 110
MST 3K	269	140 100
MUSHA	335	220 150
MYSTIC DEFENDER	399	170 120
MYSTIC FIGHTER	345	190 130
NHL HOCKEY	345	270 190
OLYMPIC GOLD	369	290 200
OUT RUN	335	190 130
PACMANIA	335	170 120
PGA GOLF	405	230 160
PHANTASY STAR III	489	230 160
POPULOUS	325	220 150
QUACKSHOT	335	170 120
RAIDEN TRAD	359	220 150

TITRES	NEUFS	UTILISES
VENTE	ACHAT	
RAIL ROAD TYCOON	N.C.	TEL
RAMPART	335	TEL
RBI 3	335	170 120
RING OF POWER	465	230 160
ROAD RASH	330	260 180
ROLLING THUNDER II	415	240 170
SHADOW DANCER	230	190 130
SHADOW OF THE BEAST	409	200 140
SHINING IN THE DARKNESS	359	230 160
SIMPSONS	345	230 160
SIMPSONS II	345	270 190
SMASH TV	349	TEL
SPLATTER HOUSE II	409	230 160
SPORTS TALK BASEBALL	435	220 150
STAR FLIGHT	279	170 120
STAR ODYSSEY	469	170 120
STEEL EMPIRE	345	190 130
STREET OF RAGE	365	160 110
STREET SMART	335	190 130
SUPER MONACO GP	230	160 110
SUPER MONACO II	345	TEL
SUPER OFF ROAD	315	190 130
SUPER THUNDER BLADE	279	170 120
SUPER VOLLEYBALL	230	170 120
SWORD OF VERMILION	359	140 100
TAZMANIA	349	270 190
TECHNO COP	355	230 160
TERMINATOR	405	270 190
TEST DRIVE II	369	190 130
THUNDER FORCE III	325	240 170
TOE JAM AND EARL	365	220 150
TOKI	349	230 160
TOMMY LASORBA BASEBALL	230	190 130
TWO CRUDE DUDES	335	190 130
WARRIOR OF ROME II	455	230 160
WARSONG	385	170 120
WINGS OF WOR	375	220 150
WINTER CHALLENGE	375	220 150
WONDERBOY IV	379	240 170
WORLD LEADERBOARD GOLF	339	TEL
WORLD SOCCER	269	190 130
Y S III	455	190 130

NINTENDO SUPER NES

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES
VENTE	ACHAT	
NINTENDO CONTROL PAD S.NES	119	
ASC II PAD S.NES	185	
ADDAMS FAMILY	439	310 220
AMERICAN GLADIATORS	465	260 180
ARCANIA	415	260 180
BART'S NIGHTMARE	415	TEL
BLUES BROTHERS	429	230 160
CASTLEVANIA IV	415	220 150
CHESSMASTER	429	290 200
CONTRA II	500	260 180
DUNGEON MASTER	469	260 180
DUNGEONS AND DRAGONS	409	230 160
EXTRA INNINGS	475	260 180
FINAL FANTASY II	415	240 170
FINAL FIGHT	415	240 170
GEORGE FOREMAN BOXING	415	240 170
GHOULS N GHOST	415	240 170
HOLE IN ONE GOLF	409	200 140
HOOK	405	200 140
JACK NICKLAUS GOLF	389	230 160
JOE ET MAC	415	230 160
JOHN MADDEN 92	415	230 160
KRUSTY'S FUNHOUSE SIMPSONS	439	230 160
LAGOON	425	260 180
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	409	270 190
LEMMINGS	415	270 190
NBA ALLSTARS	379	270 190
NCAA BASKETBALL	409	200 140
OUT OF THIS WORLD	405	200 140
PEBBLE BEACH GOLF CLASSIC	415	220 150
PGA TOUR GOLF	379	240 170
PILOT WINGS	279	220 150
POPULOUS	44	200 140
RAIDEN	415	240 170
RIVAL TURF	439	TEL
ROBOCOP III	415	260 180
ROGER CLEMONS	409	230 160
ROMANCE OF 3 KINGDOMS	379	230 160
RPM RACING	409	230 160
SIM CITY	379	230 160
SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	415	200 140
SMART BALL	409	190 130
SPACE FOOTBALL	409	190 130
SPIDERMAN X MEN	415	TEL
STREET FIGHTER II	515	340 240
SUPER ADVENTURE ISLAND	415	290 200
SUPER BATTLE TANK	409	290 200
SUPER DOUBLE DRAGON	465	TEL
SUPER BOWLING	409	TEL
SUPER GOAL	425	TEL
SUPER OFF ROAD	395	240 170
SUPER R-TYPE	415	190 130
SUPER SMASH TV	389	220 150
SUPER SOCCER	399	220 150
SUPER TENNIS	379	190 130
SUPER WRESTLEMANIA	415	270 190
THUNDER SPIRITS	379	240 170
TINNY TOONS	435	TEL
TOM ET JERRY	395	TEL
TOP GEAR	379	230 160
TORTLES NINJA IV	439	TEL
ULTRAMAN	379	230 160
WALALA GOLF CLASSICS	455	220 150
WORLD LEAGUE SOCCER	379	200 140
ZELDA III	389	310 220

NINTENDO NES (USA)

JEUX NES

TITRES	NEUFS	OCCA	TITRES	NEUFS	OCCA
GAME KEY	189		KRUSTY'S FUN		
ADDAMS FAMILY	315	TEL	HOUSE-SIMPSONS	335	TEL
ADVENTURE ISLAND III	315	TEL	LEMMINGS	209	TEL
ADVENTURE OF LOLO III	305	TEL	LITTLE MERMAID	345	TEL
AMERICAN GLADIATORS	299	TEL	MAD MAX	129	TEL
ARCH RIVALS	295	TEL	MEGAMAN IV	385	TEL
ARKANOID	369	TEL	MICKEY'S SAFARI	315	TEL
BACK TO THE FUTURE	295	TEL	MIGHT AND MAGIC	409	TEL
BARBIE	319	TEL	POWERPUNCH II	339	TEL
BASEBALL STARS I	399	TEL	PRINCE OF PERSIA	275	TEL
BATTLE TANK	265	TEL	RETURN OF THE JOKER	365	TEL
BATTLECHESS	189	TEL	ROBIN HOOD	265	TEL
BATTLETOADS	349	TEL	ROBOCOP III	305	TEL
BEETLEJUICE	315	TEL	ROMANCE OF		
BLUES BROTHERS	315	TEL	3 KINGDOMS II	505	TEL
BO JACKSON BASEBALL	335	TEL	SIMPSONS: BART		
BOMBERMAN II	279	TEL	VS THE WORLD	349	TEL
CASTLEVANIA II	189	TEL	SPIDERMAN	335	TEL
DOUBLE DRAGON II	345	TEL	TERMINATOR II	315	TEL
DRAGON'S LAIR	199	TEL	TETRIS	265	TEL
DRAGON WARRIOR IV	405	TEL	TINY TOONS	339	TEL
FELIX LE CHAT	315	TEL	TOKI	299	TEL
FINAL FANTASY	315	TEL	TOM ET JERRY	315	TEL
GARGOYLES QUEST II	305	TEL	TORTLES NINJA III	359	TEL
GEORGE FOREMAN BOXING	335	TEL	TOTAL RECALL	189	TEL
GOLD MEDAL CHALLENGE	349	TEL	ULTIMA III	399	TEL
GREG NORMAN GOLF	345	TEL	ULTIMATE AIR COMBAT	345	TEL
HEROES OF THE LANCE	339	TEL	ULTIMATE BASKET BALL	215	TEL
HOOK	339	TEL	ULTIMATE SOCCER	179	TEL
HUDSON HAWK	315	TEL	WHEEL OF FORTUNE	299	TEL
IKARI WARRIORS III	255	TEL	WINTER GAMES	265	TEL
IMMORTALS	339	TEL	WIZARDS AND WARRIORS III	249	TEL
JOE ET MAC	275	TEL	WWF: STEEL CAGE	335	TEL
JACK NICKLAUS GOLF	170	TEL	YOSHI	265	TEL
KING QUEST V	369	TEL	YOUNG INDY	315	TEL

TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

NON MEMBRES AJOUTEZ
50F POUR LES JEUX NEUFS ET
20F POUR LES JEUX UTILISES

SEGA MASTER SYSTEM

JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES	TITRES	UTILISES
VENTE	ACHAT	VENTE	ACHAT
ALEX KID	120 80	MOONWALKER	200 140
ASTERIX	290 200	OUT RUN EUROPA	170 120
BACK TO THE FUTURE II	230 160	PACMANIA	140 100
BATTLE OUT RUN	120 80	PHANTASY STAR	230 160
BUBBLE BOBBLE	170 120	RC GRAND PRIX	140 100
CHASE HQ	140 100	ROCKY	170 120
DONALD DUCK	290 200	SHADOW DANCER	260 180
DOUBLE DRAGON	140 100	SHADOW OF THE BEAST	260 180
DUCK TALES	200 140	SONIC	260 180
GHOULS N GHOSTS	230 160	SPIDERMAN	140 100
GOLDEN AXE WARRIOR	230 160	STRIDER	170 120
HEAVY WEIGHT BOXING	170 120	SUMMER GAMES	230 160
HEROES OF THE LANCE	230 160	SUPER KICK OFF	290 200
IMPOSSIBLE MISSION	230 160	SUPER MONACO	260 180
INDIANA JONES	230 160	TOM AND JERRY	260 180
LEADER BOARD GOLF	140 100	ULTIMA IV	200 140
MERCUS	290 200	WONDERBOY III	140 100
MICKEY	260 180		

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL
30.64.54.54
 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



JEUX GAMEBOY

TITRES NEUFS UTILISES
VENTE ACHAT

LIGHT BOY	135
DOCS CARRY ALL	149
TRANSFO GAME BOY	95
ADDAMS FAMILY	225 150 110
ADVENTURE ISLAND	220 140 100
ALLEYWAY	159 90 60
ATOMIC PUNK	205 90 60
BARBIE	215 130 90
BATMAN II	220 130 90
BATTLETOADS	205 100 70
BEETLEJUICE	215 130 90
BILL AND TED	209 90 60
BLADES OF STEEL	215 130 90
BLASTER MASTER BOY	209 100 70

TITRES NEUFS UTILISES
VENTE ACHAT

BUGS BUNNY II	215 130 90
CASTLEVANIA II	220 120 80
CHESSMASTER	209 120 80
DAYS OF THUNDER	205 90 60
DOUBLE DRIBBLE	209 120 80
DR MARIO	159 100 70
DRAGON'S LAIR	209 130 90
DUCK TALES	209 130 90
F 1 RACE	229 120 80
FACE BALL 2000	239 90 60
FIGHTING SIMULATOR	199 120 80
FINAL FANTASY ADV	230 140 100
FINAL FANTASY LEG.	245 120 80
FINAL FANTASY LEG. II	230 140 100
GEORGE FOREMAN BOXING	225 TEL
GOLF	159 100 70
HIGH STAKES	199 90 60
HIT THE ICE	220 TEL
HOOK	215 140 100
HUDSON HAWK	215 130 90
HUNT FOR RED OCTOBER	209 120 80
JACK NICKLAUS GOLF	205 140 100
JEEP JAMBOREE	229 100 70
JOE ET MAC	220 TEL
KID ICARUS	159 130 90
LITTLE MARMAID	229 TEL
MARBLE MADNESS	215 130 90
MEGAMAN II	215 130 90
METROID II	159 130 90
MICKEY	215 130 90
MISSILE COMMAND	165 100 70
NAIL N SCALE	195 90 60
NAVY SEALS	195 90 60
NBA	195 100 70
NBA II	215 140 100
NFL FOOTBALL	175 90 60
NINJA GAIDEN SHADOW	215 120 80
OPERATION C	209 130 90
PAC MAN	195 130 90

TITRES NEUFS UTILISES
VENTE ACHAT

PAPERBOY II	195 90 60
PITFIGHTER	225 130 90
PRINCE OF PERSIA	220 140 100
PROPHECY VIKING CHILD	220 140 100
ROBOCOP II	199 140 100
ROGER CLEMENS BASEBALL	215 TEL
ROGER RABBIT	215 140 100
SIMPSONS	215 140 100
SIMPSONS II	220 TEL
SKATE OR DIE II	205 130 90
SNEAKY SNAKES	205 120 80
SNOW BROTHERS	205 120 80
SOCCER MANIA	199 120 80
SPIDERMAN II	215 TEL
SPY VS SPY II	219 TEL
SQUARE DEAL	205 90 60
STAR SAVER	175 100 70
STAR TREK	209 100 70
SUPER HUNCHBACK	199 120 80
SUPER MARIO LAND	159 130 90
SUPER OFF ROAD	215 TEL
T.M.N.T II	249 130 90
TECMO BOWL	215 100 70
TERMINATOR II	215 140 100
TINY TOONS	215 140 100
TOM ET JERRY	205 TEL
TOP GUN	209 140 100
TRACK AND FIELD	210 120 80
TRACK MEET	199 120 80
TURN AND BURN	199 130 90
TURRICAN	195 140 100
ULTRA GOLF	209 120 80
WORLD CIRCUIT SERIES	209 130 90
WORLD CUP SOCCER	159 100 70
WWF SUPERSTARS	209 120 80
YOSHII	159 130 90

ATARI LYNX

JEUX LYNX

TITRES NEUFS UTILISES
VENTE ACHAT

BAD BOY TENNIS	265 140 100
BASEBALL HEROES	235 120 80
BASKETBRAWL	265 140 100
BATMAN RETURNS	315 170 120
BATTLE ZONE 2000	265 140 100
BLUE LIGHTNING	265 140 100
CALIFORNIA GAMES	265 140 100
CASINO	265 140 100
CRYSTAL MINES II	265 140 100
DAEMONSGATE	265 140 100
DINO LYMPICS	265 140 100
DIRTY LARRY	
RENEGADE COP	265 140 100
DOUBLE DRAGON	265 140 100
DRACULA	315 170 120
GATES OF ZERDERCON	139 80 50
GAUNTLET III	139 80 50
GUARDIANS	315 170 120
HOCKEY	265 140 100
HYDRA	265 140 100
HYPERDOME	265 140 100
KRAZY ACE	
MINATURE GOLF	265 140 100
MALIBU BIKINI	
VOLLEYBALL	265 140 100
MS PACMAN	189 90 60
NFL FOOTBALL	265 140 100
NINJA GAIDEN	265 140 100
PACLAND	189 90 60
PAPERBOY	189 90 60
PINBALL JAM	265 140 100
PIT FIGHTER	315 170 120
RAMPART	235 120 80
ROLLING THUNDER	265 140 100
RYGAR	235 120 80
SCRAPYARD DOG	265 140 100
SHADOW	
OF THE BEAST	265 140 100
SHANGAI	189 90 60
STEEL TALONS	265 140 100
SUPERSWEEK	265 140 100
SWITCH BLADE II	265 140 100
TODD S ADV	
IN SLIME WORLD	189 90 60
TOKI	265 140 100
TOURNAMENT	
CYBERBALL	265 140 100
ULTIMATE	
CHESS CHALLENGE	265 140 100
VIKING CHALLENGE	265 140 100
WORLD CUP SOCCER	189 90 60

NEO-GEO

JEUX NEO-GEO

BASE BALL STARS	420 260
BASE BALL STARS II	930 660
FATAL FURY	930 660
FOOTBALL FRENZY	930 660
GHOST PILOTS	650 460
GOLF	420 260
KINGS OF MONSTERS	650 460
KINGS OF MONSTERS II	930 660
LAST RESORT	630 660
MAGICIAN LORD	420 260
MUTATION NATION	630 660
NAM 75	420 260
NINJA COMMANDO II	930 660
ROBOT ARMY	930 660
SOCCER BRAWL	930 660
TRASH RALLY	650 460

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES NEUFS UTILISES
VENTE ACHAT

LOUPE GAME GEAR	99
MASTER GEAR CONVERTER	195
TRANSFO GAME GEAR	95
AERIAL ASSAULT	175 130 90
AXE BATTLER	209 140 100
CHASE HQ	225 130 90
CHESSMASTER	219 130 90
COLUMNS	179 120 80
CRYSTAL WARRIOR	259 120 80
DEVILISH	219 130 90
DONALD DUCK	239 140 100
DRAGON CRYSTAL	199 130 90
FANTASY ZONE	179 130 90
G-LOC	219 120 80
GEORGE FOREMAN BOXING	230 140 100
HALLEY WARS	215 90 60
JOE MONTANA	219 100 70
JUNCTION	230 90 60
LEADERBOARD GOLF	219 100 70
MICKEY	230 100 70
NINJA GAIDEN	239 120 80
OLYMPIC GOLD	245 150 110
OUT RUN EUROPA	245 140 100
PAC MAN	230 130 90
PAPERBOY	230 90 60
PSYCHIC WORLD	185 90 60
REVENGE OF DRANCON	165 130 90
SIMPSONS	260 150 110
SLIDER	230 100 70
SOLITAIRE POKER	199 90 60
SONIC	239 140 100
SPACE HARRIER	219 90 60
SPIDERMAN	260 140 100
SUPER GOLF	239 120 80
SUPER MONACO	165 130 90
SUPER MONACO II	239 TEL
WIMBLEDON TENNIS	185 TEL
WOODY POP	165 90 60

CARTE DE MEMBRE

GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX
 ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU
 NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS
 TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

Nouveau?
 pour en savoir plus :
MINITEL 3615 ZIPP-KIDD

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.
 AJOUTEZ 20F PAR JEU

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS
 AUTRES QUE SUPER FAMICOM

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

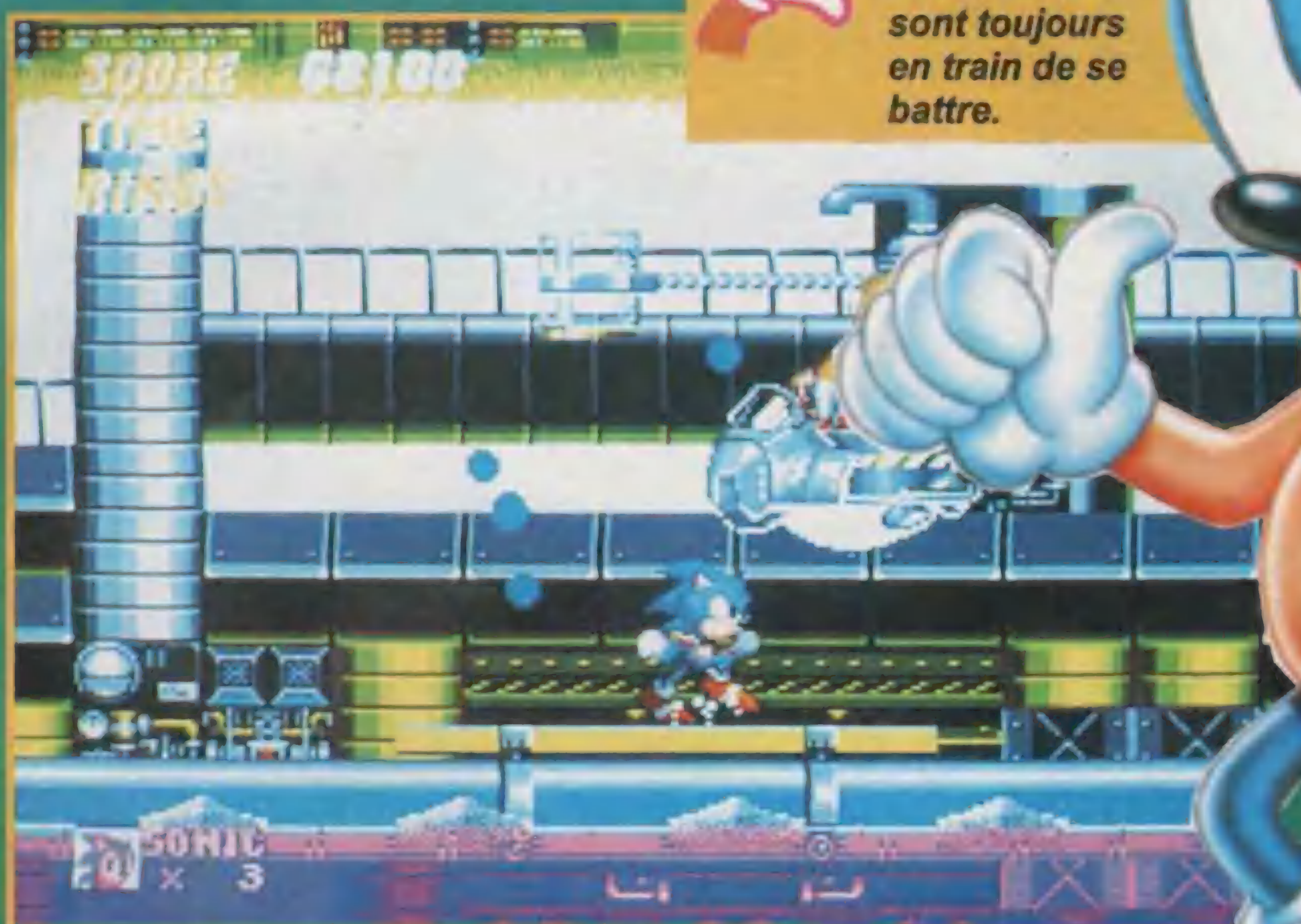


Tovaritch, levons notre verre à la santé du tsar de tous les kolkhozes! Nous allons bientôt lancer la plus grande opération de toute l'histoire du KGB. Vous vous souvenez de l'affaire "Séplufortquetoilàmatela", qui avait tant irrité le Soviet suprême. Lors de l'incident de la centrale nucléaire de Tchernobyl, un animal mutant, un hérisson bleu, avait réussi à s'échapper du périmètre de sécurité et à passer à l'Ouest, contribuant par sa seule présence à jeter le discrédit sur notre beau pays. Après quelques purges pour punir les incapables et les vipères-lubriques-aux-abois qui l'avaient laissé filer, nous avons finalement retrouvé sa trace. Ladite bestiole aurait réussi à se faire embaucher chez un constructeur de machines de jeux vidéo, qui veut devenir vizir à la place du petit père Mario, le vizir actuel. Après avoir été digitalisé et

cloné dans des millions de cartouches de jeu vidéo, il constituerait ainsi l'arme fatale de ce constructeur, celle qui va lui permettre de séduire les joueurs de la planète. Apprenant par un de nos agents, le très british James Pond qu'un nouvel épisode se préparait, nous avons participé discrètement à leur programme de développement. Nous avons mis le plus célèbre tueur à gages sur le coup. As du déguisement, rusé comme un renard, il opère sous des noms d'emprunt. Infiltré dans le même jeu, il est chargé de suicider au moment opportun le hérisson tchernobyliques en faisant croire à un bug du programme.

SONIC 2 EN CHIFFRES

- 2: Le nombre de joueurs possible.
- 24: Sortie mondiale du jeu (novembre).
- 8: Nombre de Megabits, c'est-à-dire un méga-octet, que contient la cartouche.
- 10: Les zones que comprend le jeu.
- 20: Les différents niveaux qui vont accaparer votre attention.
- 4,5: Prévission des ventes mondiales de Sonic 2 (en millions de cartouches).
- 1: Nombre de cheveux sur "la tête à Mathieu"!
- 1.5.56: Résultat du Loto...



Course-poursuite dans Metropolis.



Sonic en train de remonter une pente: s'il n'a pas assez d'élan, il faudra le faire redescendre, puis lui donner une super-accélération pendant quelques dixièmes de seconde, avant de relâcher le tout afin de s'emparer du bonus. Dans cette version, la vitesse supersonique s'obtient en dirigeant Sonic vers le bas. Il met alors ses mains sur ses oreilles et, en appuyant sur le bouton A, il se transforme en une boule bleue et une fumée commence à s'élever. Dès qu'on relâche le bouton, il file en avant!

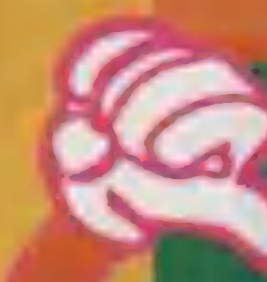
Le liquide chimique commence à envahir l'usine et nos héros sont toujours en train de se battre.



SO



Les deux compères s'apprêtent à sortir d'un des tubes à toute vitesse: l'effet de transparence des parois de plastique du tube est très réussi.



REVIEW



COMMENTAIRE



BANANA SAN

Mettons les choses au point. J'aime bien Sonic 2. Je l'aime même beaucoup. Mais qui aime bien châtie bien et quelques points m'ont déçu dans cette nouvelle version. Premier reproche: le jeu est trop dur. On arrive bien à franchir sans trop de problèmes les trois premières zones dès la première partie et les allumés de la Megadrive tireront un peu la langue, mais le finiront avec de l'entraînement. En revanche, il est trop difficile, à mon humble avis, pour sa vocation de cartouche universelle. Sega a voulu en faire un symbole: la cartouche idéale, qui convient à tous les joueurs de tous les pays. Certains jeunes joueurs risquent d'être rebutés par la difficulté. Et pourquoi ne pas avoir ajouté des sauvegardes ou un système de code? Reproche n° 2: il est trop ressemblant au premier. A part quelques trouvailles amusantes, quelques petites animations dans le fond de l'écran, un ou deux scrollings différentiels sur trois ou quatre niveaux de profondeur, on a l'impression d'avoir sous les yeux non pas un nouvel épisode de la saga Sonic, mais une sorte de "disquette scénario" telles celles qui existent pour certains jeux sur ordinateur. C'est-à-dire quelque chose d'un peu artificiel qui fait plus prolonger la vie d'un jeu que réellement l'innover. Enfin, le mode deux joueurs laisse à désirer. Les personnages et le décor sont tellement tassés et rabougris qu'on se demande pourquoi Sega n'a pas fourni une loupe avec la cartouche! De plus, j'ai testé le jeu sur une Megadrive japonaise et je n'ose imaginer ce que cela va donner sur une MD française, avec ses bandes en haut et en bas de l'écran qui viendront limiter un peu plus la surface de jeu! Le mode deux joueurs laisse apparaître un "flickage" (scintillement de l'écran) qui fait irrémédiablement penser au mode Ham sur Amiga, surtout quand s'affiche le nom de la zone sur la page de présentation. J'ai trouvé aussi quelques bugs de taille dans la version (définitive, mais de préproduction) qui m'a été confiée, mais j'ose espérer que, d'ici à la production en série, ils seront corrigés. Le pire, c'est que, malgré ces critiques, je me suis amusé comme un petit fou avec Sonic 2! D'ailleurs, j'y retourne!

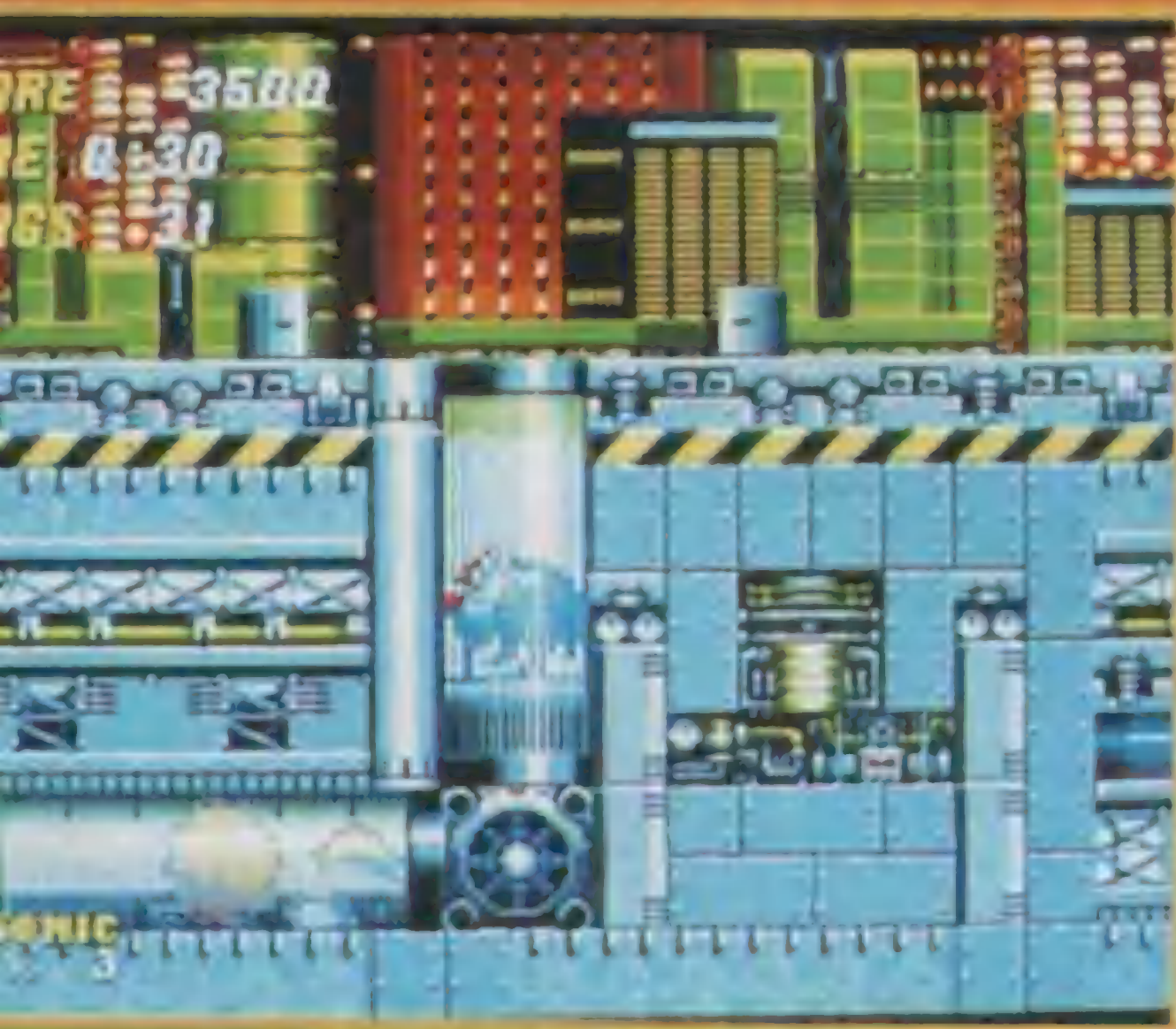
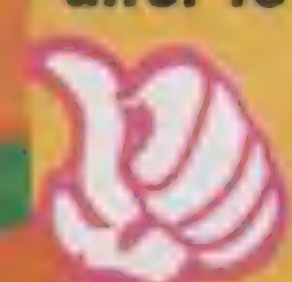


Il ne suffit pas de circuler à une vitesse supersonique pour tracer son chemin indéfiniment. Un simple bumper reste un obstacle fâcheux à cette vitesse.



Le premier niveau reprend le paysage bucolique des Green Hill.

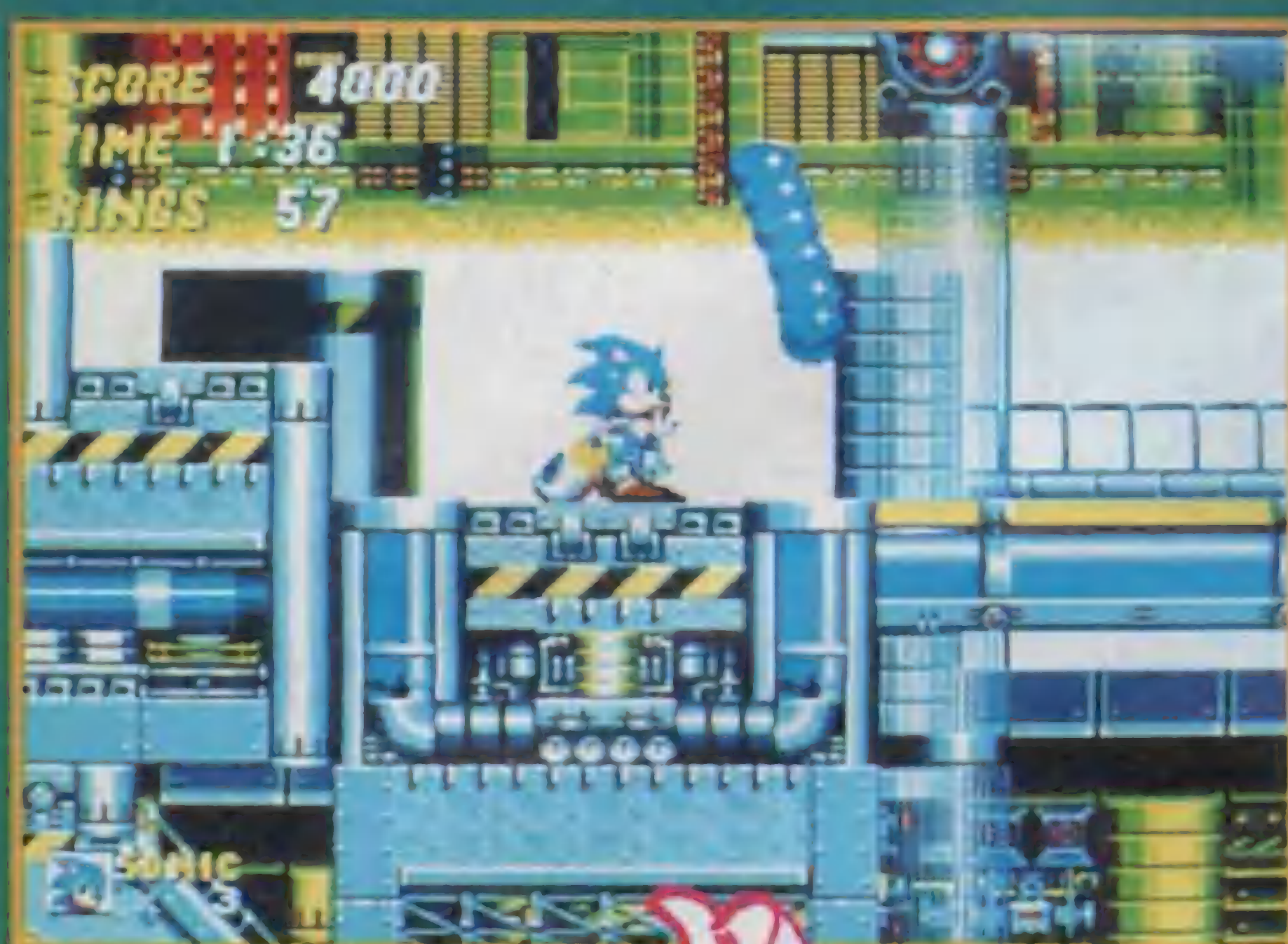
Deux joueurs, deux stratégies! Soit on décide de collaborer pour aller le plus loin possible en se partageant bonus et anneaux, soit on décide que le meilleur gagne! Si l'un des joueurs réussit à passer un niveau bien avant l'autre, ce dernier le retrouvera cependant automatiquement sur la ligne de départ de l'étape suivante, mais avec un score inférieur.





MEGA SONIC 2: LE HERISSON LAVERA PLUS BLANC!

Avec Sonic 2 version cartouche, Sega nous propose plus de vitesse, plus de niveaux, plus de pièges... Bref, plus de fun! La version Mega CD, prévue normalement pour la fin de l'année, sera, selon Sega, encore plus attrayante. Avec un scénario, elle proposera surtout des effets spéciaux. Grâce aux prouesses du Mega CD, distorsion des écrans, zooms spectaculaires des sprites et rotations à vous donner le tournis devraient être ses principales composantes. Fruit de l'émulation qui règne entre les équipes de développement US (version cartouche) et japonaise (Mega CD), Sonic 2 sur CD-Rom risque de faire très fort! Les premières photos très bientôt et, comme d'habitude, en avant-première dans Consoles +!



Sorties des vannes, des boules de produits chimiques passent. Un bon timing suffira à les éviter.



En mode deux joueurs, les deux bestioles en pleine vitesse sont dans une boucle. Elles avancent au même rythme et sont présentes sur les deux demi-écrans.

Les deux speedés du jeu vidéo enchaînent, écran après écran, les dix niveaux du jeu.

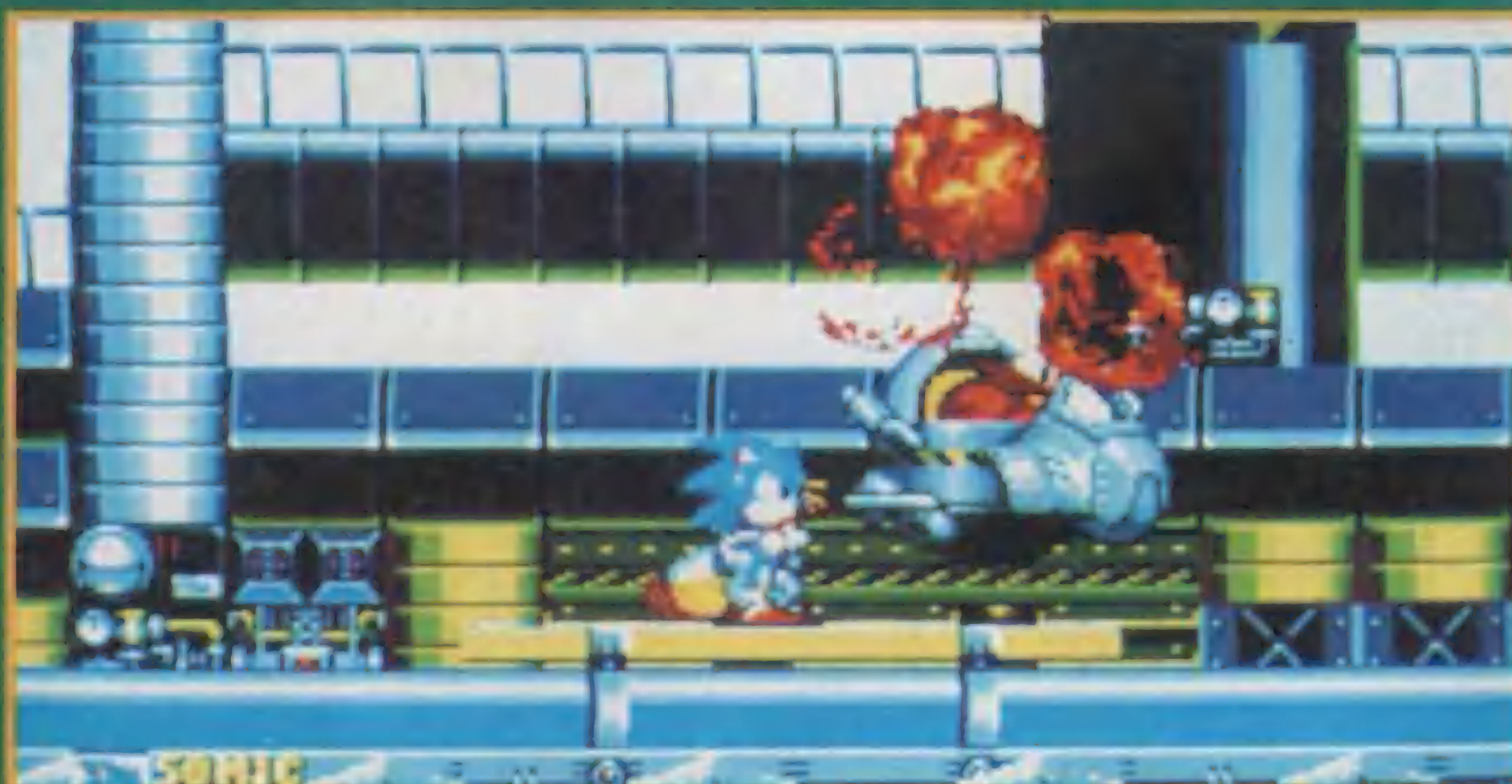


Les deux compères s'engagent sur un rondin de bois: est-ce bien le chemin le plus pratique?

LES NIVEAUX

Sonic 2 comprend dix zones différentes. Suivant le mode utilisé, leur ordre d'apparition change.

Green Hill Zone
Chemical Plant Zone
Metropolis Zone
Dust Hill Zone
Hill Top Zone
Hidden Palace Zone
Oil Ocean Zone
Casino Night Zone
Neo Green Zone
Death Egg Zone
Enfin, sachez qu'il existe une zone secrète, fort convoitée!



Robotnik dans une de ses machines infernales à la fin du niveau de l'usine chimique. Ce gros lâche va encore réussir à s'en tirer à bon compte.

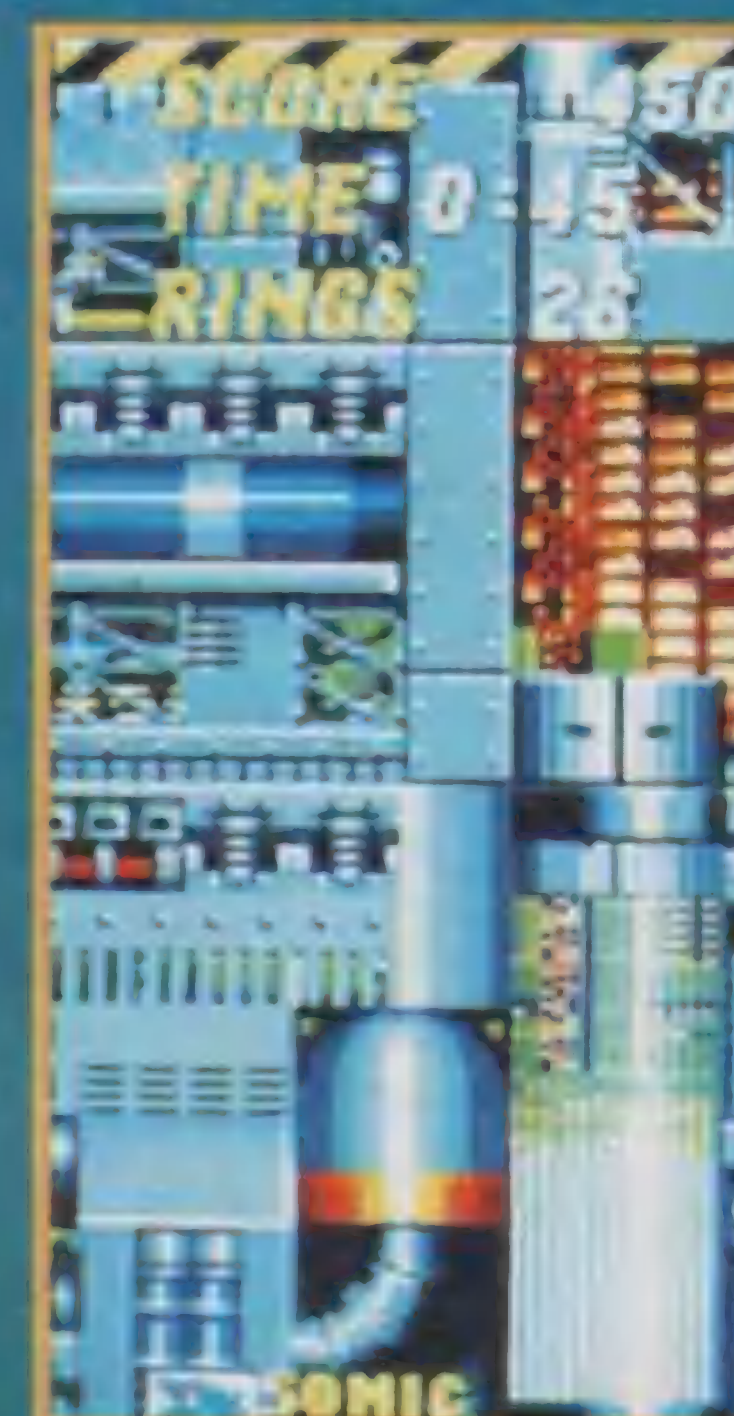
Vous venez d'éliminer la première des machines de Robotnik, mais il a réussi à prendre la fuite!



Ah! Une découverte intéressante! Une fausse colonne qui vole en éclats, découvrant un passage.



Kitsuné vient d'éliminer un cyborg de Robotnik, qui disparaît dans un nuage de fumée blanche. On ne voit plus que deux queues qui surgissent d'une boule de poil!



Protégé par un bonu... l'entrée d'un des tub...



REVIEW



EDITEUR : SEGA

PRIX : N. C.

DISPONIBILITE : 24 NOVEMBRE

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

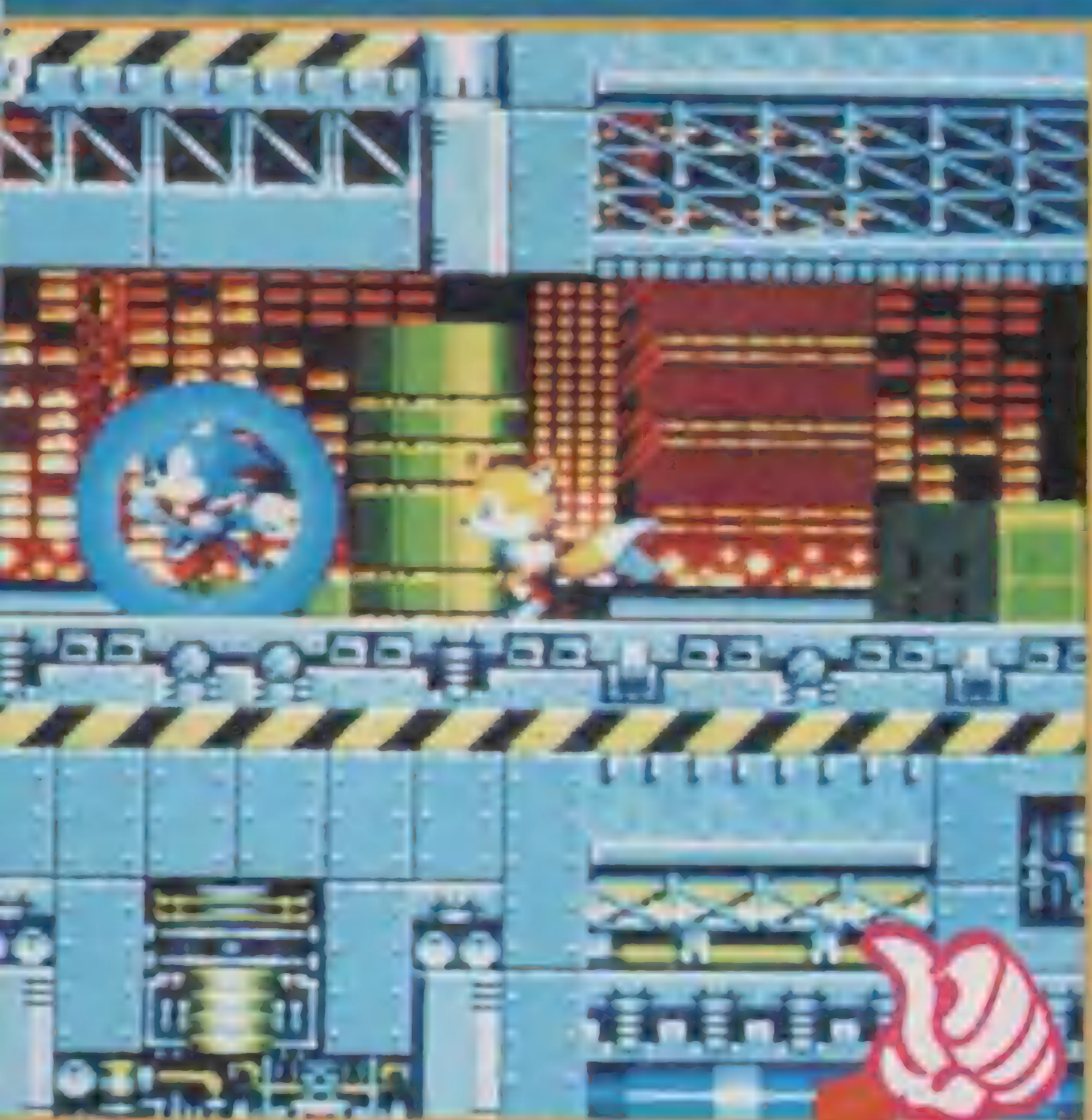
CONTROLE : OK

1-2

JOUEURS

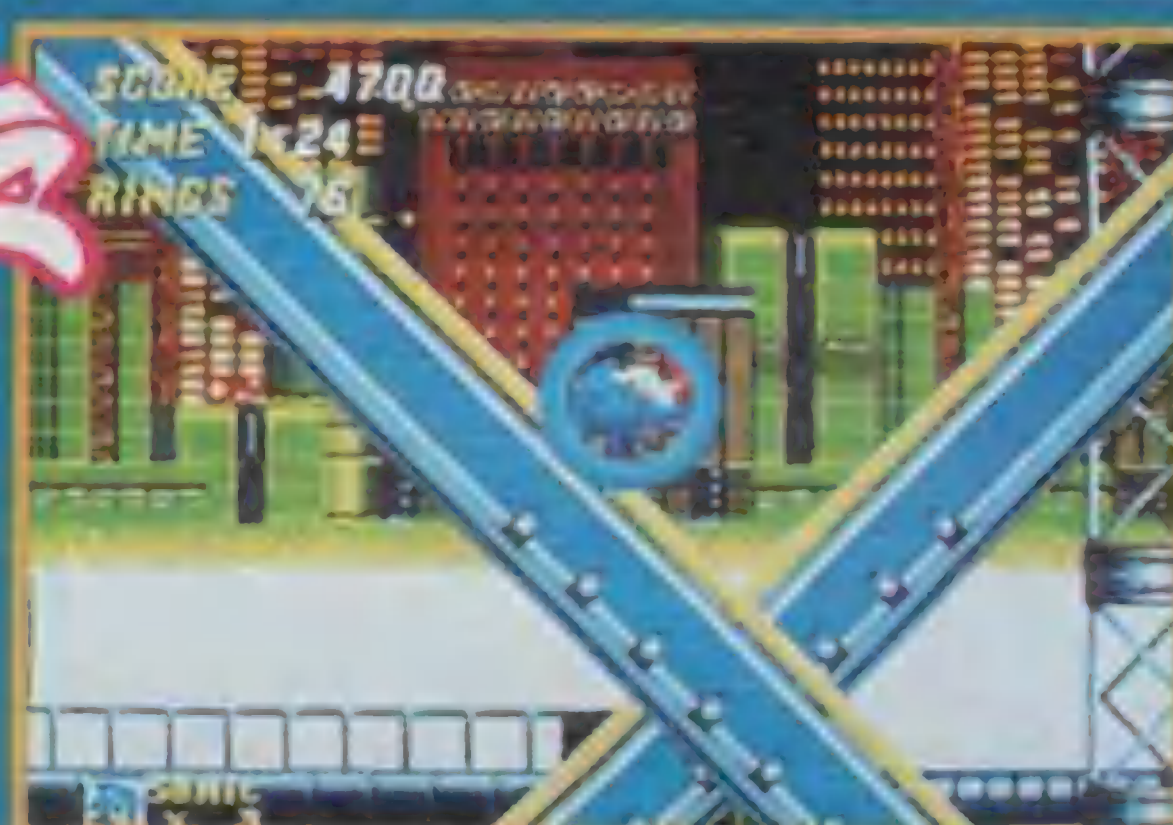


CARTOUCHE



s, Sonic, suivi de Kitsuné, se rue vers les souterrains qui traversent le niveau.

Quel dommage que le décor et les sprites soient aussi écrasés.



L'eau monte et il est temps pour notre hérisson bleu de trouver la sortie de ce dédale!



Sous les cascades, un effet spécial assez réaliste.



Sonic, protégé par un champ de protection bleu, dévale les structures métalliques.



A chaque fin de niveau, Sonic et Kitsuné, roulés en boule, tentent de mettre fin à la carrière du sinistre Robotnik.



Sonic a choisi la voie souterraine, raflant quantité de bonus, alors que Kitsuné prend un chemin plus classique.



COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Après Terminator II, voici Sonic 2: le retour de la mascotte hyper-speedée! Attendue depuis longtemps par les possesseurs de Megadrive, la cuvée 1992 va-t-elle renouer avec le succès de la première version? Tout porte à le croire. Sonic 2 est beaucoup plus riche. Il contient toute une série de nouveaux robots. De même, il offre plus de petits gadgets... Des pièges un peu plus raffinés que dans la précédente version vous compliquent la tâche... Sega a également entendu les critiques des accros du joypad, qui finissaient le jeu en un rien de temps. Cette version est plus dure, beaucoup plus dure! Sonic 2 reste cependant un mythe: on retrouve les éléments de base de la première version, de la vitesse supersonique du hérisson aux bonus dans tous les sens! Mais il apporte également plus de liberté dans les façons de parvenir jusqu'à la fin des niveaux. Il y a en effet toujours deux ou trois chemins parallèles possibles. Mais le plus attendu reste sans conteste le mode deux joueurs, véritable prouesse technique qui permet aux deux compères de filer à des vitesses ahurissantes pour le meilleur ou pour le pire. Ayant réussi le pari d'innover et de corriger les principales critiques de la première version tout en restant fidèle à son esprit originel, Sonic 2 conserve son statut de Mega Hit, à posséder d'urgence et à conserver précieusement.

PRESENTATION 44%

Seules les indications essentielles sont présentes, mais, en guise de présentation, vous n'avez droit qu'à quelques secondes de certains niveaux!

GRAPHISMES 91%

Même style que l'épisode précédent, des graphismes clairs et hauts en couleur.

ANIMATION 88%

Beaucoup plus de gesticulations hyper-Sonic dans tous les sens pour notre héros, du ruban torsadé aux bumpers!

BANDE-SON 78%

Banale et décevante.

JOUABILITE 92%

Le hérisson bleu est toujours le plus speed de toute l'histoire des jeux vidéo!

DUREE DE VIE 87%

La difficulté renforcée et le mode deux joueurs augmentent la durée de vie.

INTERET 92%

Malgré quelques fausses notes et après avoir corrigé les points noirs précédents, la magie de Sonic est intacte.



REVIEW

Un journal allemand vient de commencer la publication de documents restés secrets depuis la Première Guerre mondiale. Ces carnets du baron Vert sont une mine de renseignements sur les activités de l'aviation, tant alliée qu'allemande. Il semble que ce baron Vert n'est autre que le frère jumeau du célèbre baron Rouge. Ce dernier, jaloux et peu désireux de partager sa popularité, l'aurait fait interner dans un hôpital psychiatrique. Mais voici quelques extraits. "...Ach so! Au mois d'août 1916, l'aviation alliée vient d'être remaniée et accueille de nouvelles recrues, notamment des pilotes issus de la R.A.F. anglaise. Quatre missions leur sont proposées: un duel aérien contre un de nos "wunderbar" avions, une mission de bombardement à partir de photos aériennes, un combat contre deux de nos "wunderbar" pilotes, dont mon "schwein" de frère, ou encore attaque en piqué contre une colonne de chars, de camions ou contre des bunkers. Bien sûr, ces missions sont compliquées par la présence de notre "wunderbar" DCA. Les pilotes alliés qui ont réussi leurs missions acquièrent de meilleures connaissances en pilotage, résistance, précision de tir... Ils en auront besoin pour les missions suivantes car elles deviennent de plus en plus dures!"

L'existence du baron Vert n'est pas avérée. Selon certains historiens, le baron Vert ne serait autre que le Masque de fer, d'autres pensent qu'il ne peut s'agir que du Grand Schtroumpf.

MISSION BOMBARDEMENT : COMMENT LA REUSSIR

Avant toute chose, il faut faire très attention à la photographie de reconnaissance qui vous est montrée au début. En vol, il faut se repérer par rapport aux routes. Attention cependant à ne pas aller trop vite car l'objectif est très rapidement dépassé.

Pour la mission de bombardement du pont, il faut piquer modérément au niveau de la maison avec une croix rouge sur le toit. Dès que les trois batteries de DCA apparaissent dans le haut de l'écran (attention, il y en a deux d'un côté de la rivière et une de l'autre, légèrement décalée), il vous faut piquer en faisant attention aux schnarpels (éclats d'obus de la DCA) tout en lâchant deux chapelets de bombes. Remonter aussitôt, et normalement, c'est "in die tache"!



L'adversaire refait un passage au-dessus de votre appareil en flammes!



Après un voyage à haute altitude pour éviter la DCA, vous piquez sur l'objectif.

SK MISS



Maurice Leblanc tombé au combat...

Si votre vitesse est trop basse à haute altitude, vous risquez de tomber en chandelle. Le programme fait alors tourner le décor autour de vous à une vitesse vertigineuse, en même temps que le sol se rapproche au fur et à mesure de votre chute.

SKY MISSION

REVIEW



Avant chaque mission de bombardement, on vous montre une photo de votre objectif. Observez-la bien, les différents repères vous permettront de ne pas rater votre cible.



Lorsque vous tournez, les virages sur l'aile sont très bien réalisés.



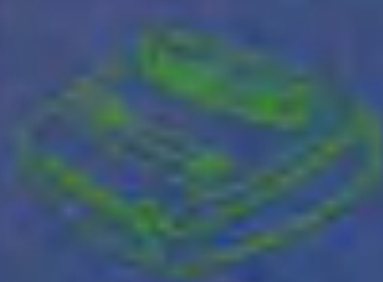
Attaque d'un convoi.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Malgré toutes ses qualités, je trouve qu'il manque à Sky Mission, qui porte aussi le nom de Wings II, une série d'options qui auraient rendu le jeu encore plus passionnant. L'absence d'indicateur de vitesse m'a gêné. L'avion décroche très vite à basse vitesse, et il n'y a aucun moyen de la mesurer, à part écouter le ronronnement du moteur. Mais celui-là est souvent couvert par la musique! La gestion des collisions avec l'adversaire est parfois douteuse. Il arrive souvent qu'on ait l'impression d'avoir évité un adversaire en virant sur l'aile mais qu'au dernier moment le programme décide qu'il y a collision. Un avion allemand qui fonce vers vous doit être évité très, très tôt. Les bruitages sont assez moyens (impacts des balles sur l'avion, explosions...) et la musique, nulle. Je trouve dommage qu'on ne puisse pas choisir de piloter des avions aux possibilités différentes ou de voler en escadrille. L'idée de proposer plusieurs pilotes est très bonne mais en pratique, c'est peu intéressant: ils ont quasiment tous les mêmes capacités! Enfin, je trouve regrettable que tous les pilotes viennent de la R.A.F. alors que lors de la Première Guerre mondiale, les avions les plus nombreux dans le ciel étaient français (cocorico!).



COMMENTAIRE



KANEDA KAN

L'utilisation du mode 7 est impressionnante. Le sol défile à toute vitesse et "zoome" rapidement lorsque l'avion pique du nez. Les montagnes dans le fond scrollent dans un sens différent, ce qui renforce l'impression de réalisme. Jeu d'arcade avant d'être une simulation, Sky Mission est séduisant par la facilité avec laquelle on pilote l'avion. Pas besoin de longues heures d'entraînement ni d'avaler une cinquantaine de pages d'un manuel: dès la première minute, on rivalise avec les petits-z-oiseaux-dans-le-ciel. Les commandes se réduisent à quatre boutons: frein, accélérateur, mitrailleuse et bombes. Le jeu est facile et on prend plaisir à voler! On peut sauvegarder sa progression grâce à des codes. La difficulté est progressive et plus on avance dans les missions, plus il faut se cramponner à son manche à balai: vos adversaires enchaînent toutes sortes de manœuvres de fuite qui vous empêchent de les coincer plus d'une demi-seconde dans le collimateur.



Vous prenez en chasse un appareil ennemi. Il zigzagüe pour tenter de vous échapper. Si vous réussissez à vous placer à une distance suffisante pour qu'il soit à portée de vos mitrailleuses Lewis, c'en est fait de lui.



EDITEUR : NAMCO

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE/MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK



PRESENTATION 13%

Pas de présentation et des écrans qui manquent d'informations (vitesse, altitude...).

GRAPHISMES 88%

Les sprites des avions sont très bien réalisés mais le sol est un peu monotone.

ANIMATION 95%

Fluide, rapide, elle est quasi parfaite.

BANDE-SON 40%

Décevante.

JOUABILITE 97%

Très Jouable, et même très très jouable, voire complètement jouable!

DUREE DE VIE 83%

Les missions sont un peu répétitives même si elles deviennent de plus en plus dures: les tanks remplacent les camions, qui cèdent la place aux bunkers...

INTERET 93%

Malgré l'absence de quelques options qui eussent été bienvenues, cette simulation de vol/action fait partie des cartouches à posséder.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

POUR L'ACHAT DE
TOUT LOGICIEL, CONSOLE
ET ACCESSOIRES* NINTENDO,
RALLYE T'OFFRE EN EXCLUSIVITE UN PIN'S

DU **Club Nintendo®**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



**BATTERIE ET SON
CHARGEUR POWER CLIP**
Permet une autonomie de
7 heures de jeu.

169^F



**LOUPE ECLAIRANTE
NIGHT SIGHT**

Agrandit l'écran de votre
GAME BOY et vous
permet de jouer dans le
noir (ne gêne pas l'accès et
le changement
des cartouches
de jeux).

89^F



**MALLETTE DE
TRANSPORT ASCII CARRY ALL**

Permet de ranger le GAME BOY, vos logiciels,
votre loupe éclairante, les écouteurs et cordons.

95^F



**ADDAM'S
FAMILY**

265^F



**MICKEY
MOUSE**

265^F



**TORTUES
NINJA 1**

159^F

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

* Offre valable sur les accessoires présentés dans cette page.

*Dans ton
hypermarché*

RALLYE

mon allié dans la vie!

GAME BOY™



Le créateur de Prince of Persia s'appelle Johan Mechner. Son premier grand jeu fut Karatéka, titre célèbre pour son système d'animation très détaillée. Dans P.O.P., on retrouve cette même technique qui donne un caractère très réaliste aux graphismes. Le secret de Johan Mechner est pourtant simple: par l'intermédiaire d'une caméra reliée à un ordinateur, il a filmé son frère effectuant tous les mouvements possibles. Il a ensuite superposé le plan de dessin et les photos digitalisées de chaque mouvement, pour dessiner chaque sprite du personnage principal. Malgré le fait qu'il a été adapté sur presque toutes les machines, il n'a pas perdu un poil de son intérêt! Le scénario, vous le connaissez déjà, c'est la célèbre recette de la fiancée enlevée par des vilains-grands-méchants. Si l'on ne tient pas compte d'un petit manque de maniabilité, cette version est certainement la plus complète. Des options ont été rajoutées: vous pourrez sauvegarder vos parties à chaque début de niveau, grâce au back-up RAM du Mega CD, et vous pourrez dorénavant choisir la vitesse de votre déplacement et celle des combats. L'utilisation des boutons A et B vous sera également utile: l'un vous servira à ramasser les objets, et l'autre à vous hisser aux étages supérieurs. Bien entendu, les salles secrètes sont toujours présentes. Je vous conseille donc de sauter un petit coup à chaque tableau: s'il y a des trappes ou des dalles branlantes, elles trembleront légèrement. Vous pourrez ainsi les repérer aisément.



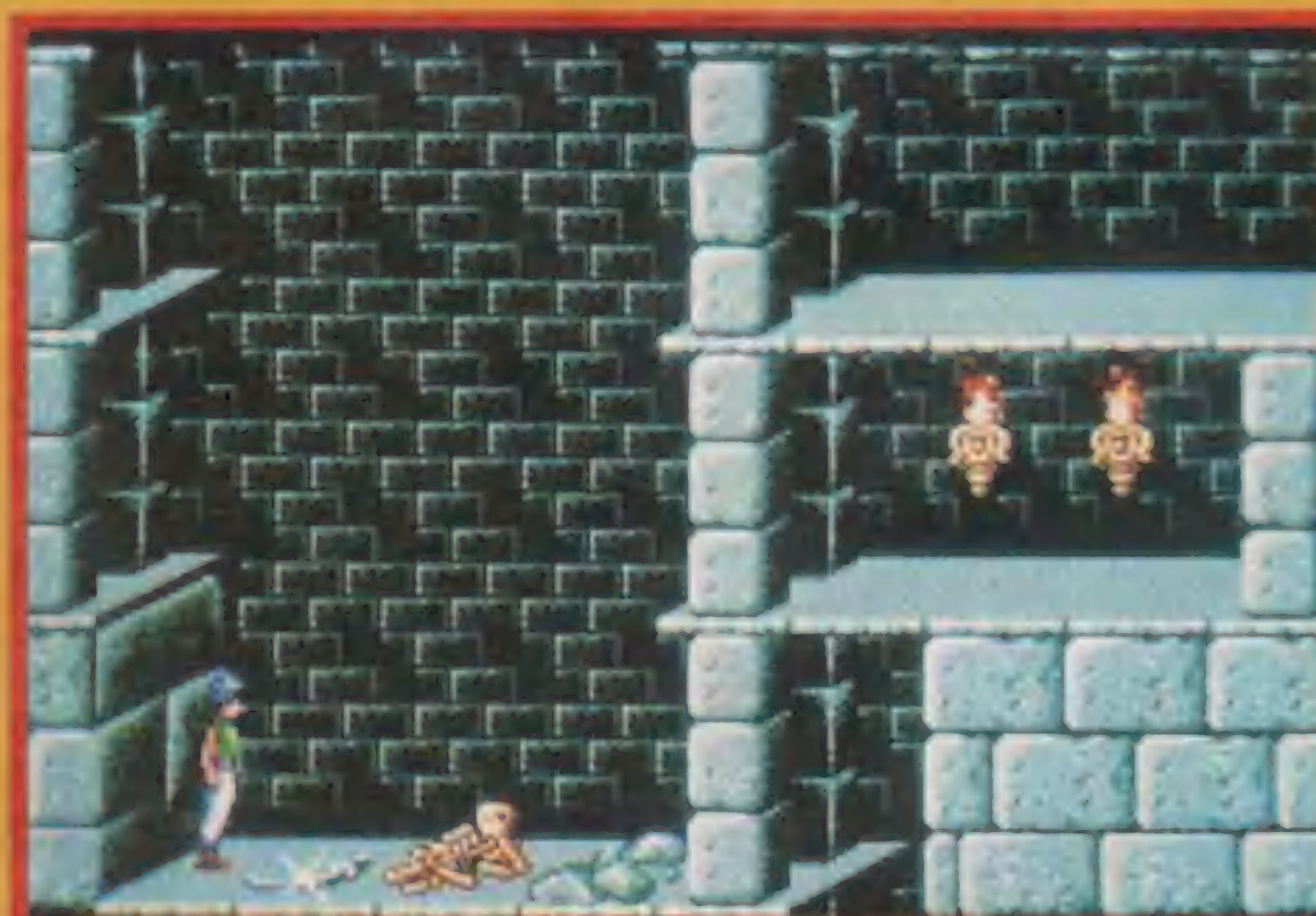
Un menu vous accueille: il est possible, entre autres, de continuer une partie sauvegardée.



Le palais regorge de salles secrètes où vous attendent diverses boissons magiques.



Et tchac! Voici le terrible sort que vous réserve le Sultan.



Emparez-vous du sabre: il vous servira à occire les sbires du sultan.



COMMENTAIRE



DOUGLAS

Ouf! enfin un bon jeu d'action-aventure sur Mega CD! On commençait à s'inquiéter car, malheureusement, tous les bons jeux sortis au Japon ne sont toujours pas importés en France, pour une simple et bonne raison: ce sont des jeux d'aventure (assez bons, d'ailleurs)! Egal à lui-même, Prince of Persia est toujours aussi bien réalisé: il est beau, possède une animation irréprochable et une musique fabuleuse (normal pour du CD). Le jeu est de plus doté d'une flopée de nouvelles options. Un regret pourtant: j'aurais aimé voir des décors dignes de la version Super Famicom.



A n'importe quel moment, vous pouvez faire appel au tableau d'options.



P
R
I
N
C
E
o
f

REVIEW

**EDITEUR : SEGA****PRIX : E**

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

SAUEGARDE : AVEC RAM

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : ASSEZ BON

1

JOUEURS



CD-ROM

Montez sur la
plate-forme en
haut
à gauche pour
déclencher le
mécanisme de
la porte.



Le grand saut... aucune erreur n'est permise.



Domage que vous ne puissiez
entendre les sabres
s'entrechoquer.

En fait de palais, c'est une véri-
table boucherie que vous
devrez traverser.



COMMENTAIRE



MORGAN

Enfin, les bons
jeux débar-
quent sur
Mega-CD.
Prince of Per-
sia en est la
preuve fla-
grante. Dispo-
sant déjà d'une
grande renom-
mée, cette ver-
sion est à mon
avis la
meilleure. J'admets cependant
que le manque de couleurs fait
cruellement défaut par rapport
à la version SFC. Mais
qu'importe, ce jeu est vraiment
passionnant! La présence
d'options donne d'ailleurs un
plus non négligeable à la qua-
lité de ce produit. Un bon point
également à la bande-son, qui
évoque joliment l'ambiance
persane. Bravo Sega, on com-
mençait à s'inquiéter!

PRESENTATION 81%

Sympa, mais pas vraiment d'images ani-
mées. En revanche, un tableau d'options
vous accueille.

GRAPHISMES 88%

Très fin, très simple, c'est bien!

ANIMATION 94%

Une splendeur de souplesse! C'est le
point fort du jeu.

BANDE-SON 87%

Très jolie, mais les 16 voies du Mega CD
ne sont pas toutes exploitées.

JOUABILITE 91%

Les options et les sauvegardes vous
permettent de moduler la jouabilité à
votre goût.

DUREE DE VIE 89%

Le jeu est long, mais vous finirez par en
venir facilement à bout.

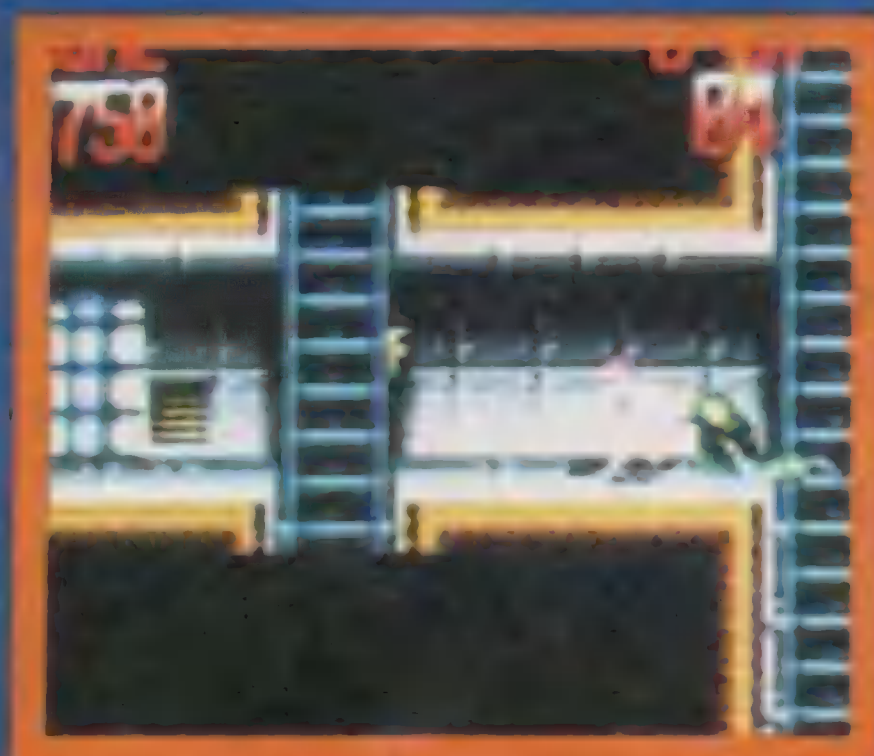
INTERET 94%

Mr Sega, vous êtes dans la bonne voie.



Essayez d'imaginer l'état dans lequel vous seriez après avoir reçu une douzaine de coups dans un estomac au fond duquel vous auriez engouffré auparavant une petite douzaine de milkshakes banane et autant de cheeseburgers... pas très cool! Mais ceux qui connaissent Alien savent que se sentir un peu secoué et mal en point n'est rien par rapport à ce qui attend les pauvres pensionnaires d'une planète carcérale des temps futurs. Voici, bien sûr, Alien 3 avec, indispensable au cocktail détonant, Ripley.

Les possesseurs de Megadrive sont invités à ce sinistre rendez-vous puisque sort l'incontournable adaptation d'"Alien 3" sur Megadrive. Comme il n'y avait pas, dans le film, d'armes dévastatrices, le 20th Century Fox a autorisé Acclaim à inclure toutes les armes du précédent épisode dans ce jeu. Armée jusqu'aux dents, Ripley va devoir se frayer un chemin au travers des différents niveaux infestés d'immenses Aliens et ce, dans le but de trouver et délivrer ses amis prisonniers. Munitions, énergie et unités de temps n'attendent que d'être récupérées sur son parcours mais la priorité reste de récupérer tous les prisonniers et de trouver la sortie avant que le temps imparti ne se soit écoulé.



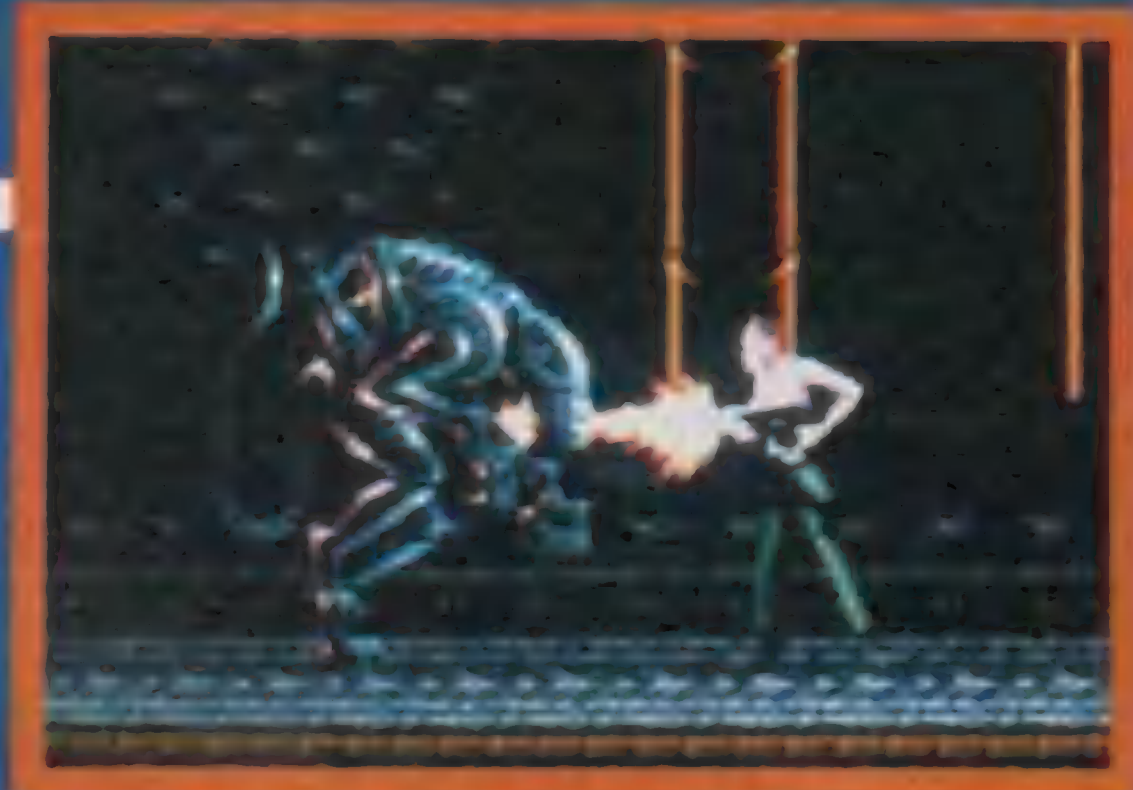
COULOIRS ET CHEMINEES

Pour parvenir à atteindre certains prisonniers, Ripley est obligée d'emprunter des couloirs de ventilation. Les Aliens se dissimulent au détour des couloirs, ou sur les échelles. Voilà qui justifie l'utilisation des grenades et la possibilité de jeter des coups d'œil sur l'écran de contrôle du détecteur de mouvement. Quoique la prudence soit de rigueur dans ces espaces confinés, n'oubliez jamais que le temps passe...



TIR A VUE

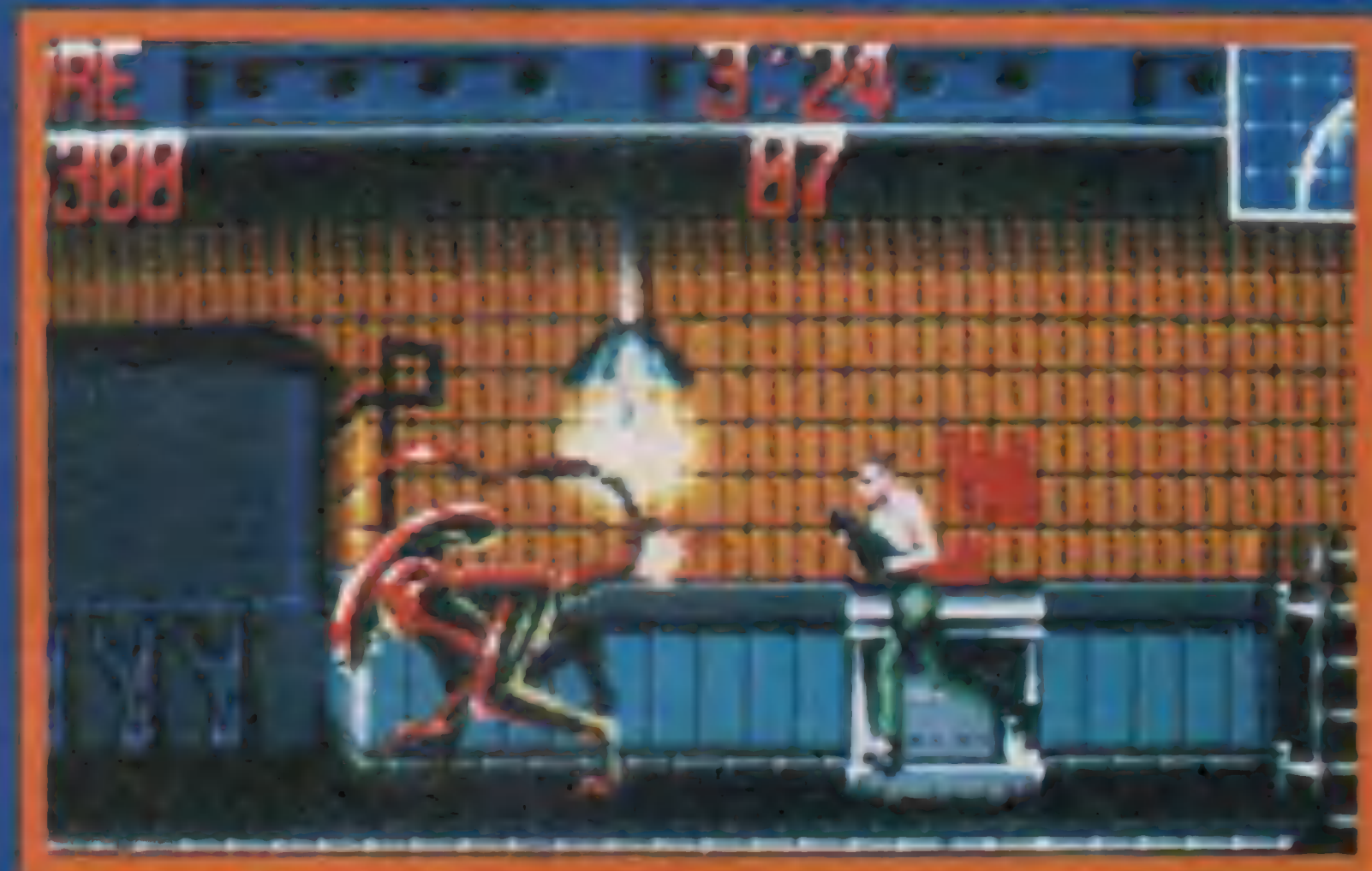
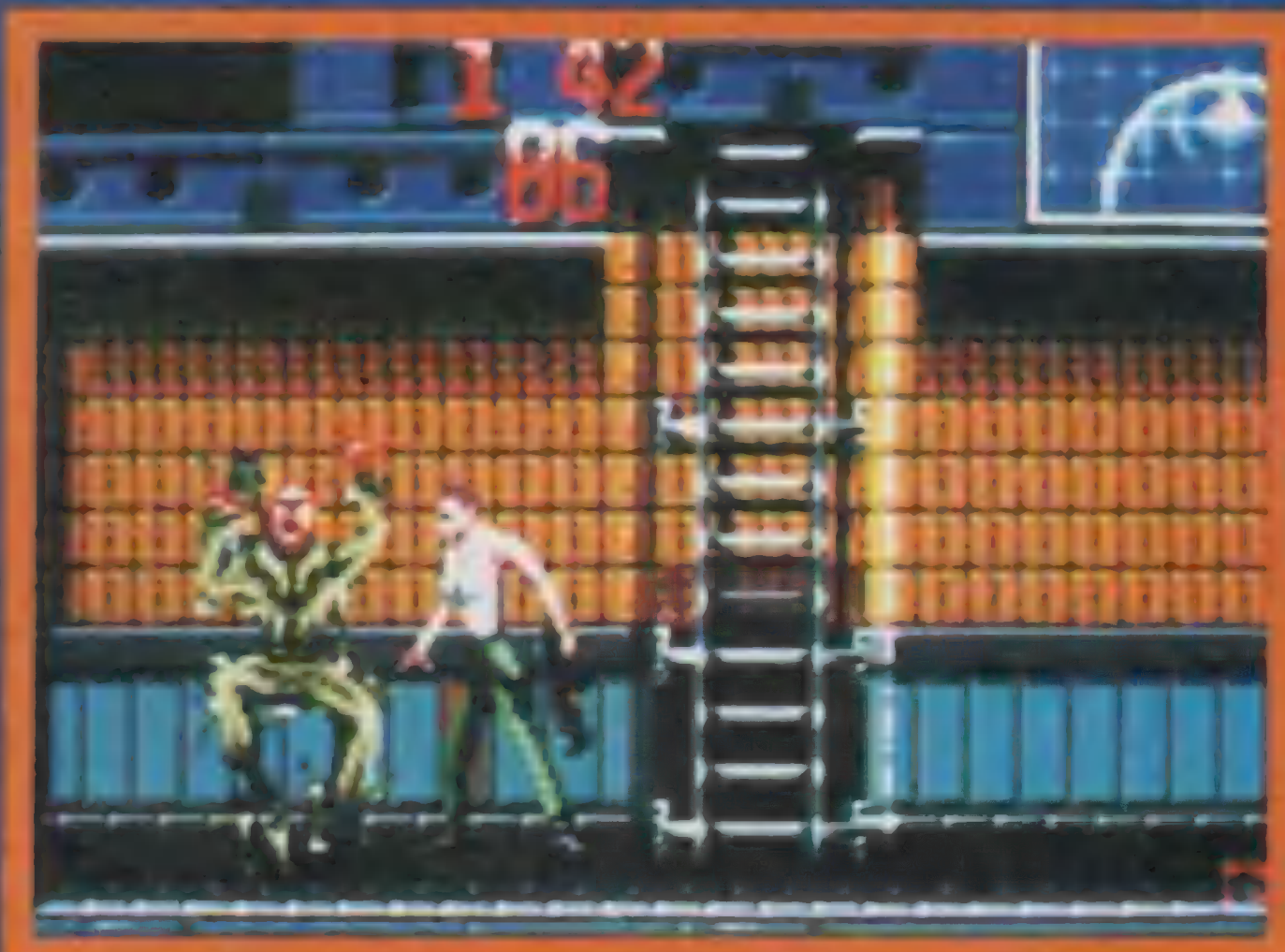
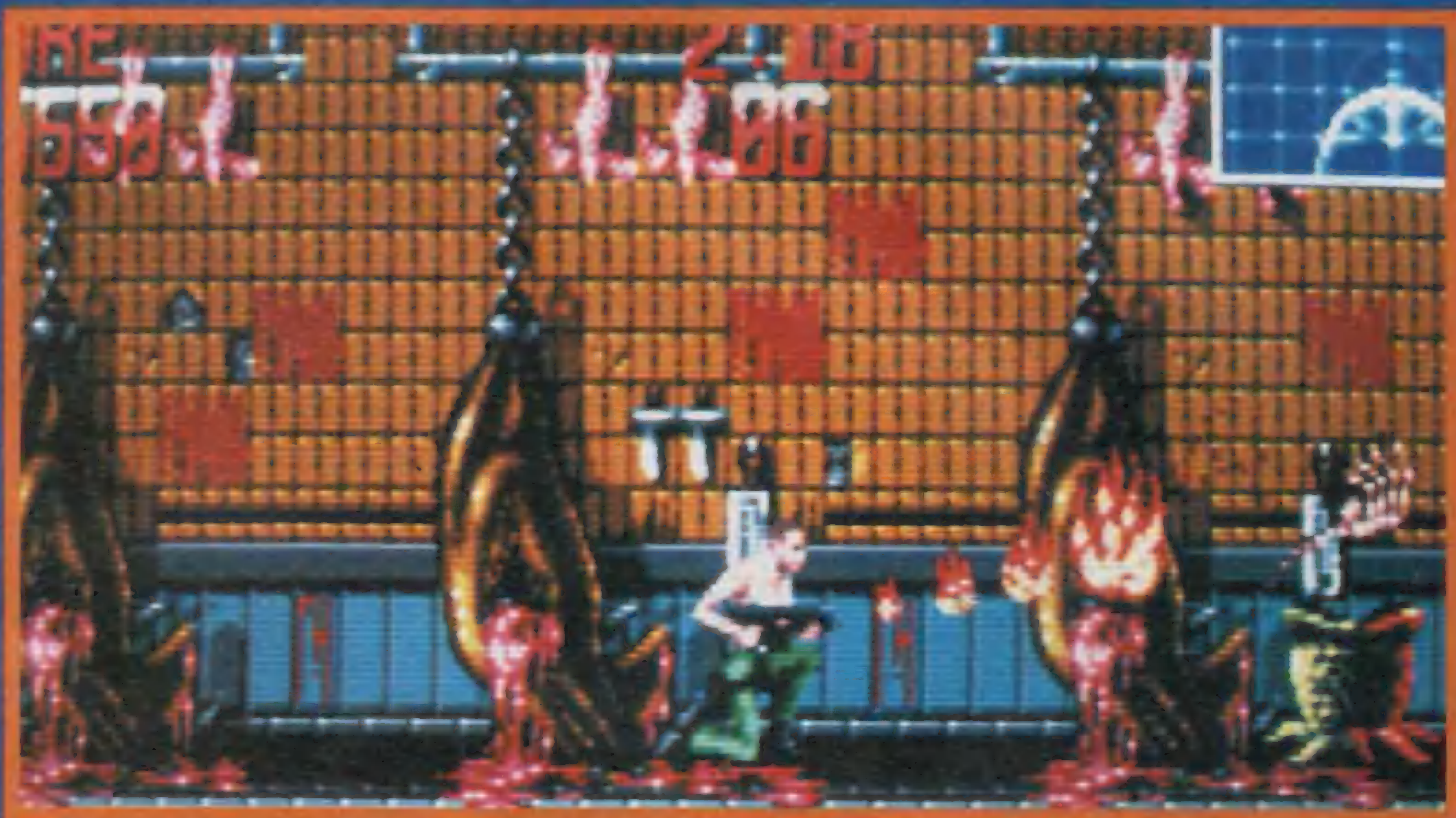
Un nombre incroyable d'Aliens espèrent faire des tripes de Ripley le nid d'amour de leur rejeton. Cette dernière est équipée comme un régiment de marines! En expérimentant ces armements, le joueur sera à même d'utiliser telle ou telle arme dans une situation donnée:



PULSE RIFLE

C'est le bon vieux fusil-mitrailleur des familles.

Parce qu'il faut plus d'un pruneau pour faire reculer les plus gros Aliens, les munitions baissent à vue d'œil, alors soyez toujours à la recherche des chargeurs qui l'alimentent.



▲ *Retourne d'où tu viens, sale porc!*



ALI



GRENADES

Cette arme réclame un jugement d'une extrême finesse lors de son utilisation. Ce ne sera pas une arme à utiliser pour un coup réflexe mais elle s'avérera efficace dans les conduits de ventilation.



LANCE-MISSILES

A économiser pour faire face aux plus gros Aliens, le lance-missiles est l'arme la plus puissante du jeu. Il suffit d'un seul coup pour expédier un Alien en enfer ! Cette arme est aussi particulièrement efficace pour faire sauter les portes.



▲ Quelques vilains rescapés de plus pour Ripley.



LANCE-FLAMMES

Le lance-flammes peut être utilisé dans les mêmes circonstances que le fusil-mitrailleur, quoiqu'il possède une portée un peu plus grande. Il fonctionne particulièrement bien contre les nids d'Aliens et leurs occupants.

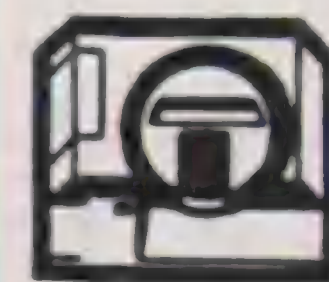
COMMENTAIRE



Alien 3 impressionne immédiatement avec ses graphismes menaçants et sombres à souhait, ses scrollings en parallaxe époustouffants et son excellente animation. La musique est également superbe bien que parfois inappropriée, et les bruitages des tirs sont fort plaisants. La jouabilité est toute aussi impressionnante que les graphismes et le son. Le jeu est relativement difficile (particulièrement dans le mode Normal et le mode Hard) avec un chronomètre angoissant et des Aliens plus gourmands que jamais. Le seul reproche que je puisse faire à Alien 3 est que le style de jeu ne varie pas assez de niveau à niveau, il est à chaque fois question de trouver où se cachent Aliens et prisonniers. Le jeu devient très vite un parcours qui doit être appris par cœur pour arriver dans les temps à la sortie salvatrice. Avec quelques petits "plus", Alien 3 aurait sans aucun doute reçu un Méga-hit. Tel quel, quoiqu'imparfait, Alien 3 reste un excellent jeu de combat/exploration. Je vous recommande vivement de vous y intéresser dès sa sortie.

MEGADRIVE

REVIEW



牛寺集



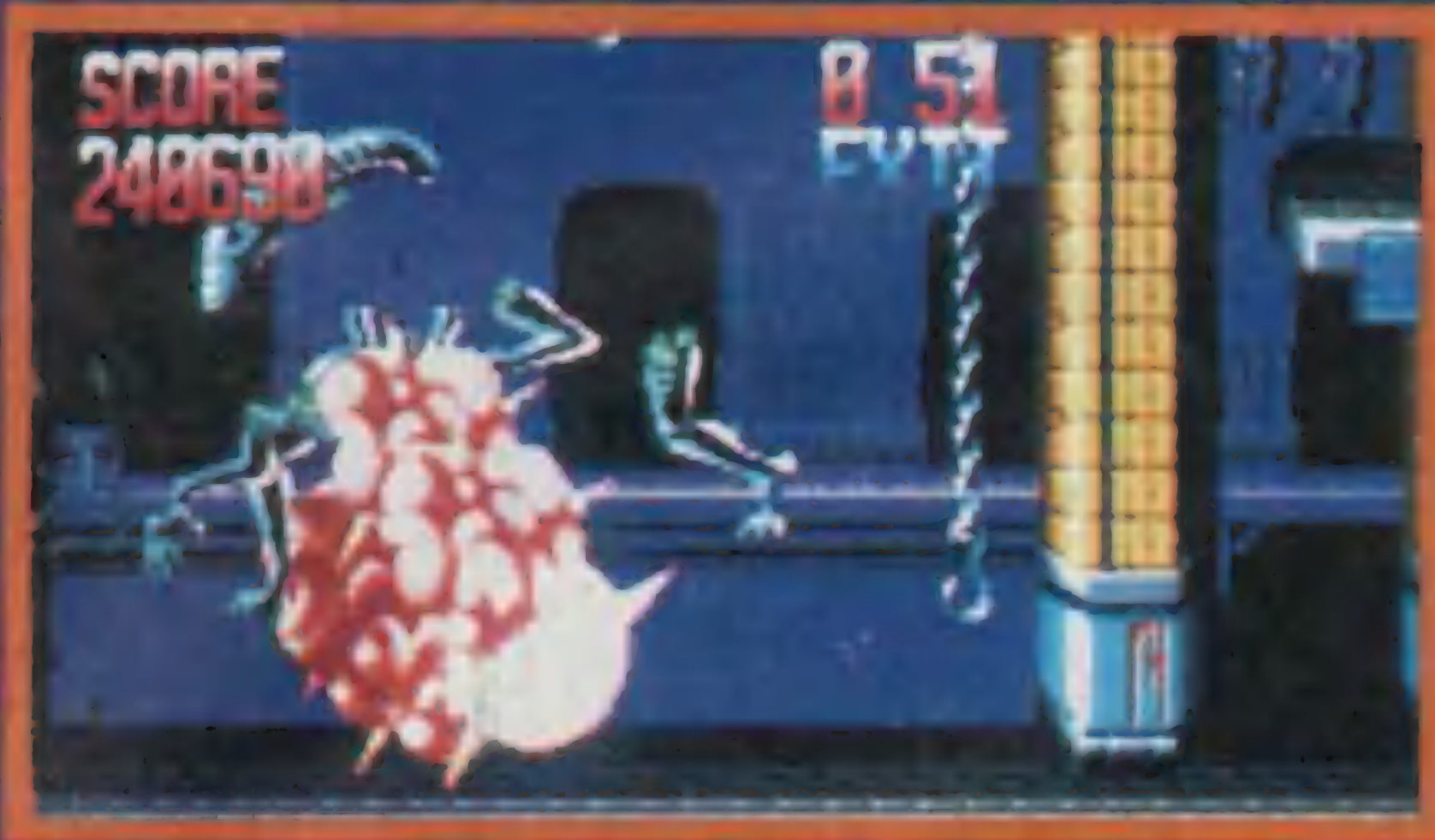
▲ Biscuits d'Alien pour le thé...



▲ ... ou peut-être un excellent barbecue!



▲ Tout le plaisir de blaster avec Ripley.



▲ Un pauvre Alien souffre de combustion spontanée.

EN3





HANTISE DU MOUVEMENT

Si vous avez vu les films, vous êtes déjà familiarisé avec cet objet: le détecteur de mouvement! Il localise aussi bien les Aliens que les prisonniers. Les Aliens sont représentés par un flash bleu, les prisonniers sont identifiés grâce à un blip rouge. Cet avertissement permet à Ripley de choisir l'armement approprié.



DU SEL SUR LES BLESSURES



Si le temps touche à sa fin avant que Ripley ait rempli sa mission, le rideau tombe sur les condamnés. Ils sont à la merci de leur gardiens Aliens. Cela signifie aussi que Ripley doit recommencer la mission. Histoire de passer du sel sur les blessures, les programmeurs ont inclus une séquence montrant ce qu'il advient des malheureux abandonnés par Ripley. Ce n'est pas seulement un pied de nez à l'intention du joueur mais aussi un bon moyen de connaître la position des prisonniers oubliés par Ripley, de façon à savoir où aller chasser la fois suivante.

COMMENTAIRE



ROB

La preview était déjà impressionnante mais les finitions apportées par les programmeurs rendront meilleur le jeu. Les photos d'écran montrent objectivement la qualité graphique du produit. Je n'ai pas encore vu le film, mais du jeu émane une véritable ambiance de désespoir et d'angoisse avec des décors et des sprites magnifiques. L'animation est une réussite et rend parfaitement l'atmosphère du cinéma. Celle du personnage de

Ripley est particulièrement réaliste. C'est à ce niveau que bien des jeux ont échoué, préférant accorder de l'importance à l'apparence au détriment de la qualité de jeu elle-même. Heureusement, cette qualité de jeu est ici supérieure encore aux graphiques. Bien que le changement d'arme soit quelque peu difficile à maîtriser au début du jeu, cela devient progressivement une seconde nature que de faire le bon choix au bon moment. L'ajout du chronomètre apporte au jeu cette atmosphère d'excitation frénétique qui a fait le succès des films. Certains détails, comme le fait de pouvoir tirer dans toutes les directions ou encore de ramper dans les couloirs de ventilation font que vous retrouverez toutes les sensations de stress et de suspense que vous attendez. Pour parachever le tout, il y a dans le jeu des effets d'atmosphère fantastiques, en particulier le bruit des armes, reproduit à la perfection. Ma seule critique, relevant d'ailleurs d'une question de goût, portera sur la musique qui parfois n'est pas vraiment adaptée à l'ambiance générale du jeu. Peut-être que quelques morceaux des Cure auraient trouvé bonne place dans la bande-son! Cela mis à part, Alien 3 réunit toutes les qualités qui font d'un jeu un grand classique.



▲ Un Alien se prépare à bondir.



▲ Nous n'aurions jamais dû manger ces plats de nouilles!



EDITEUR : ACCLAIM

PRIX : E

DISPONIBILITE : OCTOBRE

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK



PRESENTATION 88%

Toutes les options habituelles, y compris une configuration du paddle.

GRAPHISMES 93%

Un décor de fond suintant de désespoir et de tristesse. Personnages animés magnifiquement, fluidité parfaite.

BANDE-SON 89%

Le bruit des armes est bien rendu mais certains airs sont un peu trop "doux" et ne correspondent pas à l'atmosphère.

JOUABILITE 90%

Prendre l'habitude de diriger Ripley est aisé. Déroulement du jeu fluide et réponse aux commandes parfaite.

DUREE DE VIE 86%

Les niveaux de difficulté et l'absence de système de mots de passe confèrent à ce jeu une durée de vie des plus importants.

INTERET 89%

Un excellent jeu de plates-formes avec tout ce que vous pouvez en attendre: du suspense et du sang.

un nouveau

GAMES

**Le plus grand
choix de jeux**

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

LILLE
GRAND PLACE
Immeuble la Voix du Nord

le 23 octobre 1992

JEUX DE ROLES
SEGA / ATARI
JEUX NINTENDO
JEUX TRADITIONNELS
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX POUR MICRO

**Le plus grand
choix de jeux**

GAMES

un nouveau

CAGNES-SUR-MER

7, bd Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU

Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

ST-QUENTIN-YVELINES

Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

VELIZY 2

Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

PARLY 2

Centre commercial
Tél. 39 55 19 20



Toutes les vedettes américaines sont présentes dans WWF Super Wrestlemania. On regrette l'absence d'Ultimate Warrior.



SU

WRESTLE

WWF Super Wrestlemania est un jeu de catch dans lequel vous allez pouvoir retrouver toutes vos brutes favorites. Les catcheurs les plus bestiaux sont présents: le Fossoyeur, Sid Justice, Macho Man, Ted Dibiase Typhoon et Earthquake, Animal et Hawk, Jake the Snake, sans oublier, bien sûr, le phénoménal géant blond, Hulk Hogan. Une jolie brochette de monsieurs Muscle prêts à tout pour remporter la victoire. Seul ou avec un ami, vous allez pouvoir participer à des combats de catch où tous les coups sont permis. Coups de poing, coups de pied, souplesses arrière, projections, coups de coude, coups de tête, on s'y croirait! Et il faut les voir en effet, ces gros mastodontes, courir d'un bout à l'autre du ring, prendre leur élan dans les cordes et effectuer un double coup de pied sauté en plein dans l'abdomen de l'adversaire. On ne rigole pas sur un ring de catch. Si votre adversaire est à terre, pas de fair play qui tienne, c'est une bonne occasion de le terminer à grands coups de savate, ou bien tout simplement de se jeter dessus de tout son poids pour l'écraser. Parfois, l'action est tellement violente qu'elle déborde même le ring. N'hésitez pas alors à vous battre, car tant que l'arbitre n'a pas compté jusqu'à dix, le combat continue. Dans WWF Super Wrestlemania, vous pouvez faire un combat un contre un ou en équipe. Dans ce cas, mieux vaut ne pas se frotter dès le début à des équipes de lascars comme Typhoon/Earthquake ou Hawk/Animal: lorsqu'ils sont ensemble, ces gaillards font des ravages! Enfin, il existe une manière idéale pour faire une partie de catch ultime: la série des "survivors" (Royal Rumble pour les intimes). Deux groupes de catcheurs s'affrontent jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus sur le ring. Ça c'est du catch!



Sur le ring ou dans la salle, le combat continue! Faites attention au temps, car si l'arbitre compte jusqu'à dix, c'est la disqualification.



Décidément, Earthquake est un adepte des chandelles, un peu contre son gré d'ailleurs. Attention à l'atterrissage!

Eh oui! c'est le saut de l'ange! Avec Typhoon comme carpe, Macho Man ne risque pas de se faire mal en atterrissant.



COMMENTAIRE



ROBBY

N'ayant pas la carrure d'Hulk Hogan, j'ai évidemment éprouvé beaucoup de plaisir à affronter Marc par combattant de catch interposé. Les nombreux mouvements et prises que peuvent effectuer chaque joueur sont très réalistes et l'ambiance devient rapidement euphorique et passionnée après quelques minutes de jeu. J'ai beaucoup aimé le tournoi à quatre joueurs, dans lequel deux amis peuvent affronter deux joueurs gérés par la console. C'est bien sûr ce type de partie qui assurera sa longévité à la cartouche. Ce jeu de simulation est une bonne exploitation des superstars du catch américains.



Ouch! Typhoon passe un mauvais quart d'heure face à l'Animal. Ça ne sert à rien d'être lourd quand on n'arrive pas à esquiver les coups de son adversaire.



PER MANIA



REVIEW



EDITEUR : L.J.N

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : —

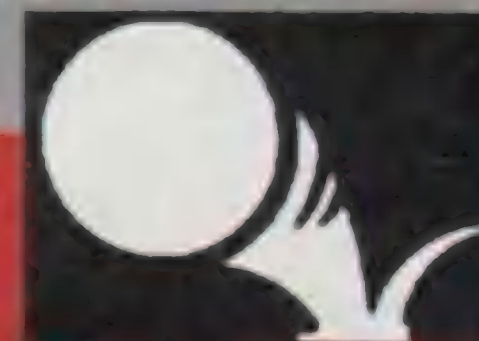
SAUVEGARDE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS

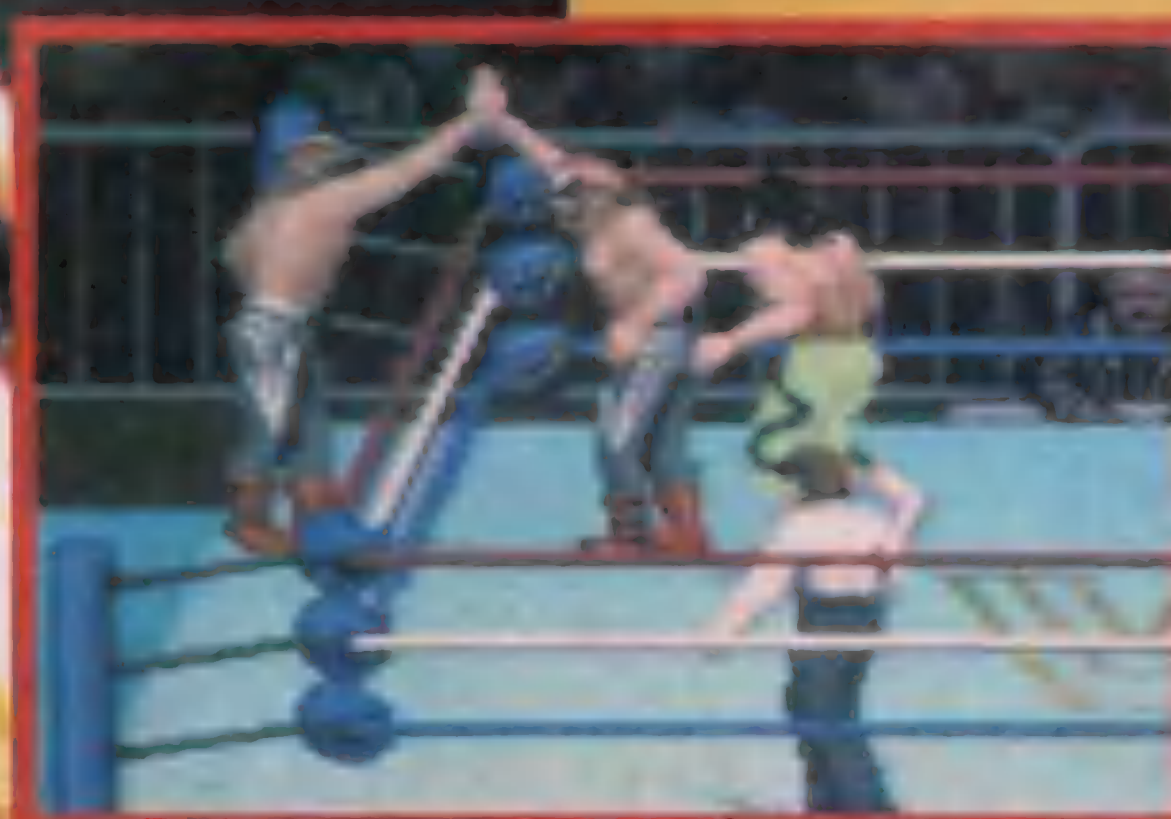


CARTOUCHE

Très belle souplesse arrière de la part de hulk Hogan! Il faut le faire pour soulever une grosse masse comme Earthquake.



L'Animal est en mauvaise posture face à Jake the Snake. Il préfère passer la main à son frère d'arme, Hawk.



TIP !

LES SECRETS D'UN BON CATCHEUR

POUR GAGNER À WRESTLEMANIA, IL EXISTE UN MOYEN TRÈS SIMPLE, ET CE QUEL QUE SOIT LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ. IL SUFFIT D'ÉVITER LE CONTACT ET DE FRAPPER RAPIDEMENT SON ADVERSAIRE À COUPS DE PIED OU DE POING JUSQU'À CE QU'IL TOMBE. UNE FOIS À TERRE, SAPEZ-LUI SA CONDITION PHYSIQUE À COUPS DE TALON ET RECOMMENCEZ L'OPÉRATION DÈS QU'IL SE RELÈVE. LA MÉTHODE MANQUE DE PANACHE, MAIS ELLE EST EFFICACE.

Et une projection, une! Hulk Hogan est en forme. Il faut dire qu'il a été la plus grande vedette de catch américaine.



Le pauvre Typhoon sert de trampoline à Hulk Hogan! Avec un ventre pareil, c'est parfait, le géant blond semble s'amuser comme un fou!



MARC

WWF Super Wrestlemania est un bon jeu de catch et, de plus, c'est le seul disponible sur la Super Nintendo. Pour ceux qui s'intéressent un peu à ce sport brutal (qui ressemble en fait davantage à une pièce de théâtre mouvementée qu'à un sport, car tout y est orchestré dès le début), on retrouve dans ce jeu les grosses vedettes américaines du genre. Ça fait du bien de pouvoir se retrouver dans la peau de ces grosses brutes. Le jeu est maniable et les coups disponibles permettent de faire des combats de catch assez réalistes. Dommage que le jeu soit si facile à terminer, même en mode Hard. Enfin, si vous jouez avec un copain, Wrestlemania est un bon jeu de combat, très amusant.

PRESENTATION 85%

Les prises sont expliquées dans le manuel avec les photos des superstars.

GRAPHISMES 70%

Les couleurs sont ternes, mais les personnages sont assez ressemblants.

ANIMATION 80%

Les mouvements des catcheurs sont coulés et le scrolling horizontal correct.

BANDE-SON 70%

Il n'y a pas de musique mais des bruitages convaincants qui donnent une bonne ambiance à ce jeu de combat.

JOUABILITE 85%

Les prises sont nombreuses et faciles à réaliser.

DUREE DE VIE 80%

Cette note n'est valable que si vous jouez à deux. En solitaire, il est trop facile.

INTERET 80%

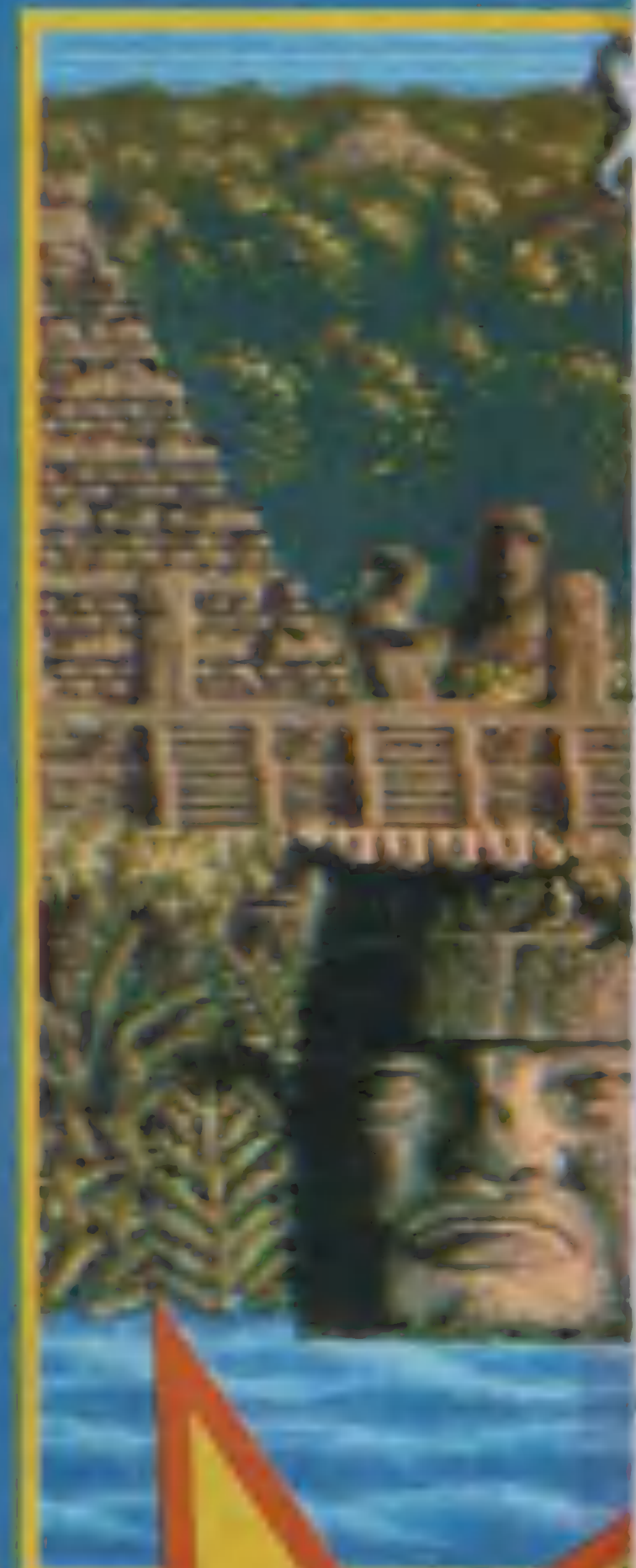
WWF Super Wrestlemania est un bon jeu de catch. Il permet de faire de bonnes empoignades entre copains. Uniquement valable en mode deux joueurs.



Lorsque l'histoire rejoint le futur, cela donne Atomic Runner, un shoot-them-up original et violent! Au temps des pharaons, une colonie d'allens débarqua sur Terre et offrit aux pharaons des pouvoirs divins. Quelques siècles plus tard, ces aliens revinrent revendiquer le droit de s'installer sur notre planète. Chelnov, le héros, doit se battre seul contre ces hordes d'extra-terrestres. Équipé d'une armure légère, il se lance à leur attaque à travers les sept niveaux du jeu. L'Egypte, la jungle, le laboratoire atomique, la Sibérie et New York sont les jalons de son périple à travers les niveaux. Un boss de fin de niveau, de taille démesurée et à l'apparence d'un dragon cracheur de feu, termine chaque niveau. Le challenge semble perdu d'avance lorsque surgissent les premiers aliens pleins de haine. En tirant sur les torches du décor et sur certains aliens volants, Chelnov peut échanger son ridicule pistolet laser qu'il possède au début du jeu contre des armes hyperpuissantes. Grâce aux bonus de puissance, il augmente la portée de tir de son arme, et devient quasiment invulnérable. Problème: les aliens lui tombent dessus à bras raccourcis. Pour éviter les attaques par derrière, le héros a la possibilité de se retourner ou d'exécuter des sauts périlleux. A la manière de Mario ou de Sonic, il peut tuer ses adversaires en leur sautant dessus. Mais, comme dans tous les shoot-them-up, le personnage ou l'engin dirigé par le joueur est toujours en mouvement. Le scrolling est continu et il n'est pas question de s'arrêter pour souffler un peu.

Les sprites des monstres sont superbes, comme peut en témoigner ce dragon chinois.

Le personnage n'est pas mal non plus. Ses mouvements sont détaillés et les figures acrobatiques qu'il exécute sont dignes d'un gymnaste russe.



ATOMIC RUNNER



Un laser d'une telle puissance constitue un allié efficace. Malheureusement, cette arme est inutile contre les gros costauds qui se cachent derrière leur bouclier (les lâches!).

COMMENTAIRE



DOGUY

Lorsque Axel m'a présenté Atomic Runner, il m'en a parlé comme d'un shoot'em up. "Un de plus", me suis-je dit. J'ai donc été plutôt surpris de découvrir qu'il ne s'agissait pas d'un clone de Thunderforce, mais d'un jeu original doté de graphismes soignés. Je trouve qu'il se rapproche assez de certains titres sur micro où l'habileté et l'astuce remplacent la force brutale. En tant que fan de Spriggan, j'avoue que ce style de jeu où la moindre erreur s'avère fatale a

vraiment tendance à me frustrer. Mais je pense qu'il plaira à tous les joueurs aux nerfs d'acier qui apprécient l'action "intelligente". Quant à moi, je retourne à mon Spriggan!



Ces bras géants peuvent être détruits si vous tirez dessus. Mais vous n'avez pas toujours le temps d'ajuster votre tir. Il reste une solution: prenez votre élan et sautez par-dessus.

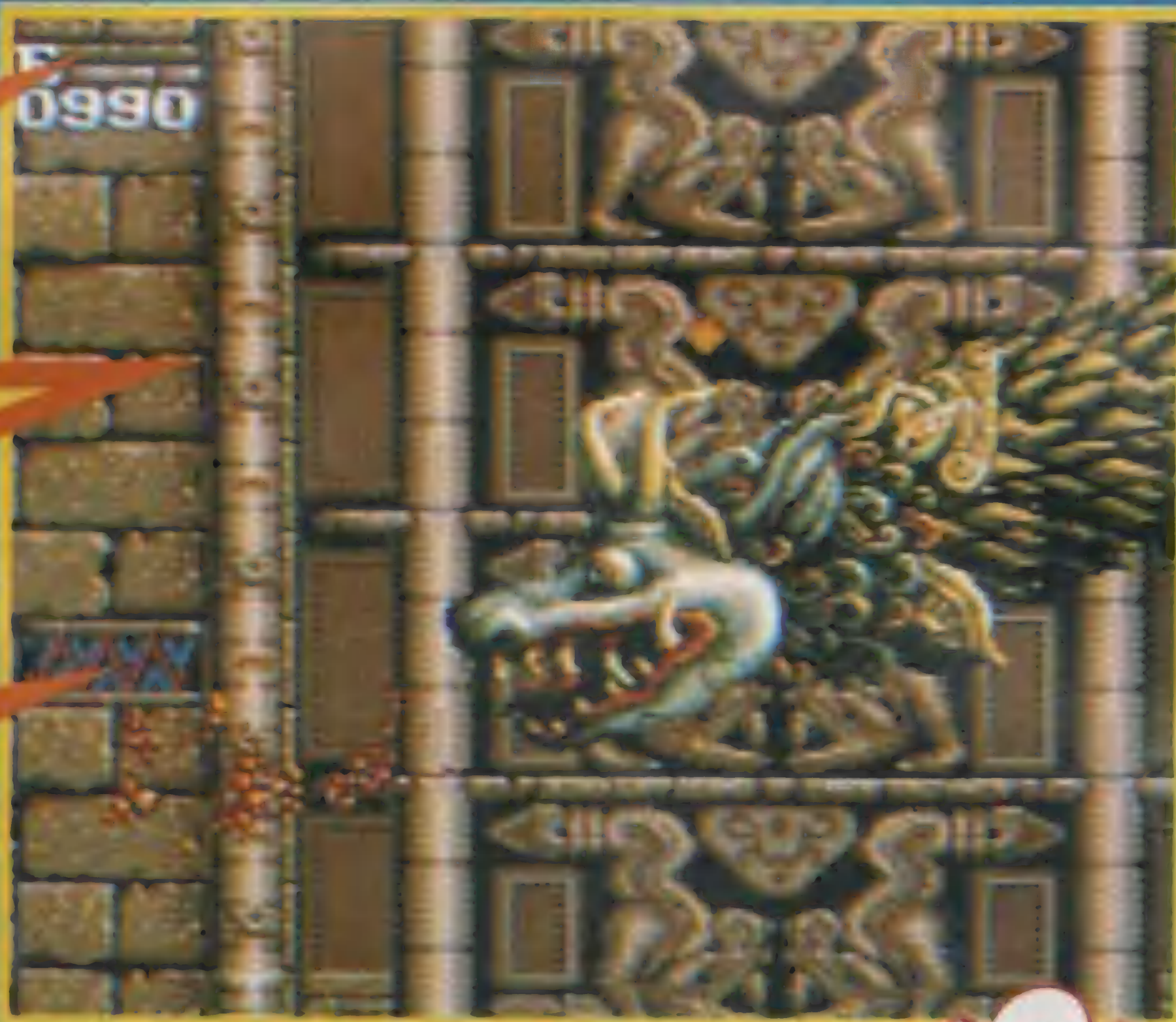




Un peu de plates-formes pour digérer! Il faut avoir un bon timing car l'écran scrolle sans arrêt.



Cette immense statue précolombienne n'a pas les deux pieds dans le même sabot. Elle se déplace lentement vers vous. Vous devez passer d'une plate-forme à l'autre en rebondissant sur sa tête. Elle crache une dizaine de petits monstres qui sont assez difficiles à abattre.



Le premier big boss n'est pas trop méchant. Il suffit de se placer à l'extrême gauche de l'écran et de sauter au moment où il étire sa tête télescopique. Prenez garde à son lance-flammes.

COMMENTAIRE



AXEL

De nos jours, il est difficile de trouver des shoot-them-up originaux et qui changent des sempiternels combats aériens. Atomic Runner, sans vraiment révolutionner le genre, offre un intérêt grandement satisfaisant. Graphiquement, ses décors sont de toute beauté, le tout soutenu par une bande-son digne des meilleures compositions musicales. Le fait que le héros puisse se retourner et combattre les ennemis qui lui tombent dessus par surprise n'est pas pour me déplaire. Cela donne une plus grande variété aux combats. Toujours en mouvement, l'action, nerveuse et rapide, devient rapidement incontrôlable si vous n'avez pas fait le bon choix des armes. Ce shoot-them-up séduira davantage les néophytes que les Banana San de la console, car le challenge est assez facile à relever.

Le troisième monstre de fin de niveau doit être descendu très rapidement. Car il ne vous laissera pas le temps de recharger votre arme! Le laser ou les boules de feu sont idéaux pour lui faire sauter la cervelle.



EDITEUR : DATA EAST

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3 à 5

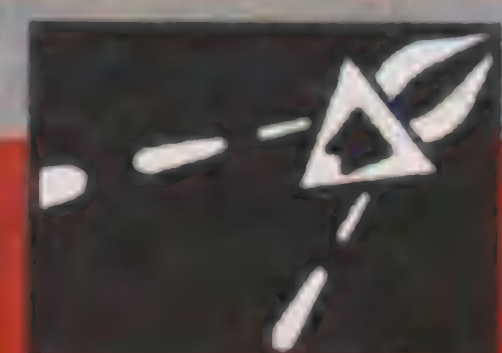
OPTION CONTINUE : 15 MAXI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 78%

Une série d'options permet de paramétrer le niveau de difficulté et de reconfigurer les commandes.

GRAPHISMES 80%

Très colorés et finement dessinés, les décors sont de très bonne qualité. Les sprites sont lisibles et assez variés.

ANIMATION 75%

Les mouvements du héros sont bien décomposés, mais cela donne l'impression qu'il fonctionne au ralenti.

BANDE-SON 82%

La musique est d'enfer. Les bruitages restent corrects.

JOUABILITE 85%

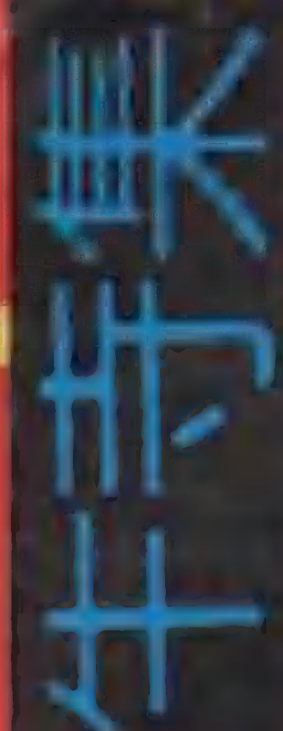
Excellente. Il est possible de reconfigurer les commandes.

DUREE DE VIE 70%

La difficulté n'est pas insurmontable. Comptez une petite matinée pour arriver au bout.

INTERET 79%

Atomic Runner est un jeu très attachant.

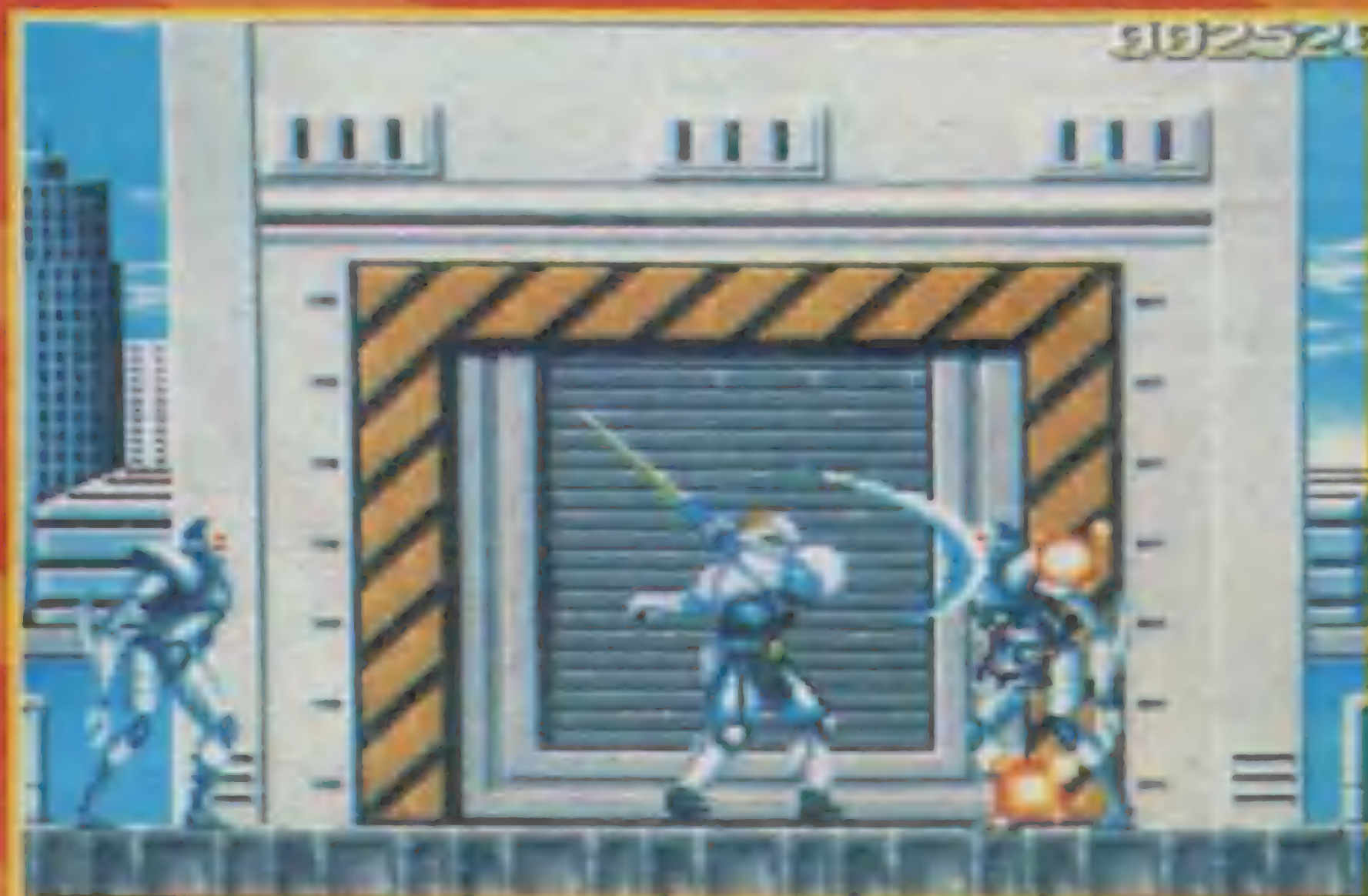


SUPER FAMICOM



REVIEW

2015, la criminalité a encore fait un bond en avant. Sans aller jusqu'à ressembler à Sarajevo assiégée par les forces serbo-croato-slovéno-moldaves, les rues de la cité ne sont guère sûres. Entre les diverses milices qui s'y promènent, armes à la main, les androïdes et les mutants qui hantent son réseau souterrain d'égouts, il ne fait pas bon aller se promener le soir au clair de lune. Cette situation ne pouvait durer éternellement et vous faites partie d'un commando de trois membres, bien décidé à aller remettre un peu d'ordre. Protégé par une armure, vous parcourez les niveaux en bousculant un peu au passage les divers individus qui voudraient freiner votre progression. Vous vous défendez à coups de poing et de pied. Pour les adversaires plus coriaces, vous pourrez utiliser une arme à feu. Mais attention! vos munitions sont en nombre limité et il vous faudra récupérer des bonus-munition tout au long de votre parcours. Vos forces sont matérialisées par une série de carrés au bas de l'écran. L'élimination d'adversaires vous permet de reconstituer vos forces. A la fin de chaque niveau, vous retrouverez votre véhicule moto-robot qui se transforme en une espèce de Goldorak au moment d'affronter le boss.



TIP !

POUR VOUS CONSTITUER UNE PROVISION DE BALLES (QUI VOUS SIMPLIFIERONT LA VIE AU NIVEAU DEUX), FAITES DES ALLERS ET RETOURS AU DÉBUT DU NIVEAU. COMBATTEZ LES DIFFÉRENTS AGRESSEURS ET RÉCUPÉREZ LES BONUS, JUSQU'À CE QUE VOTRE RÉSERVE D'ÉNERGIE SOIT PLEINE ET QUE VOUS AYEZ AMASSÉ 99 MUNITIONS.



Les fanatiques du couteau n'ont qu'une seule idée en tête, le planter dans votre dos!

Vous retrouverez le boss du premier niveau à la fin du jeu, ainsi que ses génères. Détruisez d'abord sa machine à lettres, puis évitez les jets de flammes.

Pour liquider les malabars, il est conseillé d'avoir quelques munitions en réserve.

COMMENTAIRE



KANEDA KAN

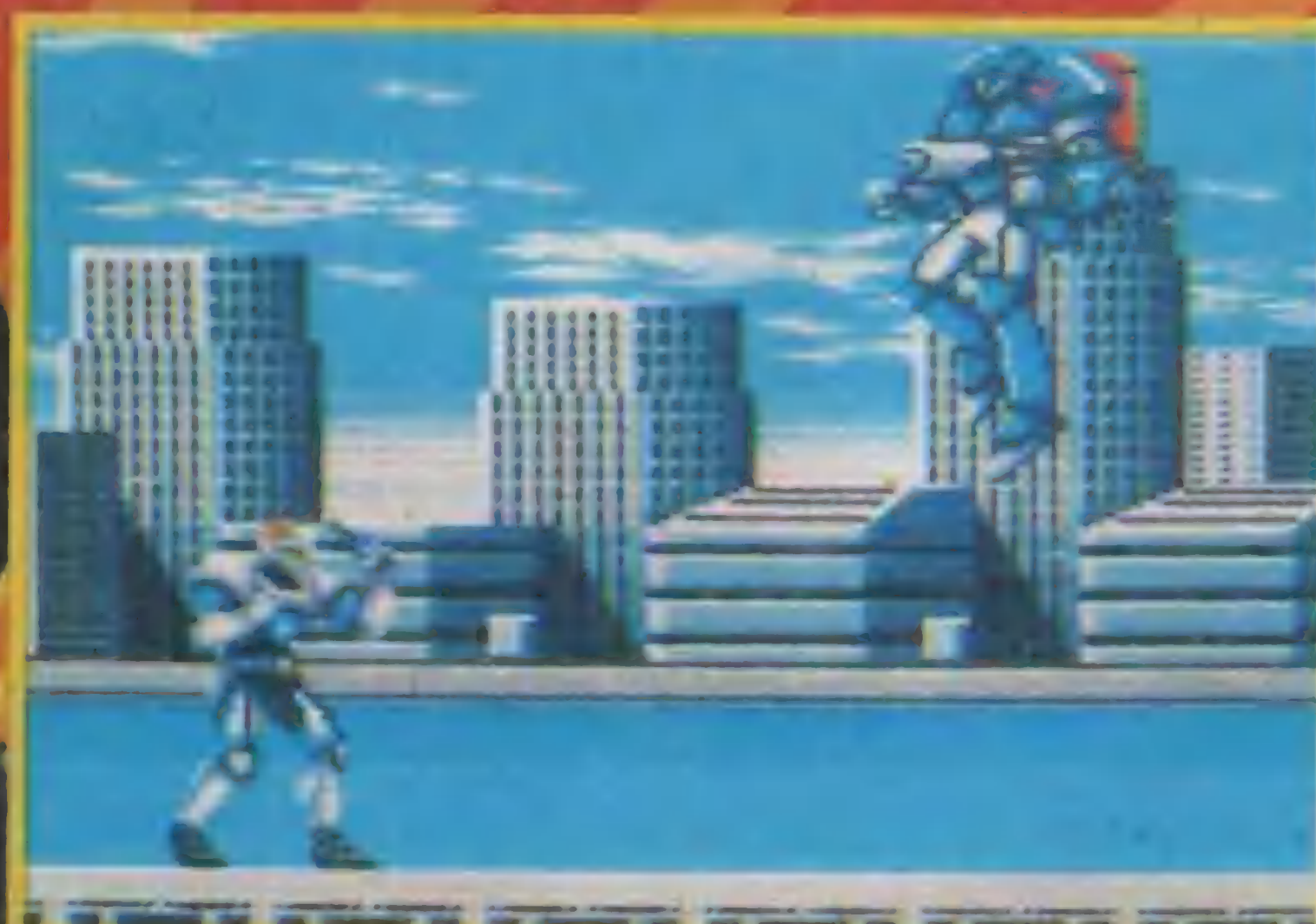
J'ai bien aimé cette cartouche pour son côté petit jeu sans prétention. Les décors sont simples, mais efficaces et réussis. Les pièges et labyrinthes ne sont pas trop difficiles à éviter et

trouver les points faibles des boss ne vous demandera pas des heures de réflexions intenses! Lorsque vous vous êtes transformé en un gigantesque robot, en maintenant la pression sur le bouton de tir, vous bénéficiez d'une puissance bien supérieure. Si vous appuyez jusqu'à ce que la jauge soit complètement remplie, vous disposez d'une sorte de botte secrète: vous traverserez l'écran à toute allure, dévastant tout sur votre passage. Voilà un beat-them-up à réserver aux plus jeunes, c'est-à-dire qu'on peut le finir sans avaler un tube d'aspirine ni recourir à un cheat mode.

C'est ce qu'on appelle vulgairement un boss de fin de niveau, qui va nous interpréter sa spécialité: la tentative de pulvérisation du héros.



METAL GEAR



Une armée de mutants hante les égouts.



RED JACK :
1,75 m - 72 kg
C'est sans
conteste le
plus
intéressant!

HEROS: LE CHOIX

Trois personnages différents vous sont proposés. Presque semblables, ils diffèrent surtout par leur armement. Lorsqu'ils récupèrent leur engin de combat à la fin de chaque niveau, ils se transforment en un super-robot gundamesque.



BLUE JACK :
2,06 m - 153 kg



SILVER JACK :
1,82 m - 68 kg



Ça pourrait être idyllique, presque paradisiaque, avec ce coucher de soleil flamboyant, sans la série d'enquêteurs qui vont vous tomber dessus à bras raccourcis.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Ce beat-them-all s'inspire des mangas japonais, avec ses super-héros en armure, ses transformations à la Goldorak et ses monstres sortis d'un mauvais feuilleton nippon! A part sa facilité, je ne vois pas l'intérêt d'acquiescer cette cartouche: votre héros réagit lentement, tant pour sauter que pour porter un coup, la musique devient rapidement crispante et les niveaux se suivent et se ressemblent! Excepté quatre bonus, pas de possibilité de s'emparer d'éléments du décor, de projeter vos adversaires... De même, les positions et coups dont dispose votre personnage sont plus que limités: un malheureux coup de pied et un seul coup de poing! Après des cartouches comme Rushing Beat ou SF II, publier un tel jeu ressemble à de la provocation!



EDITEUR : ATLUS

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

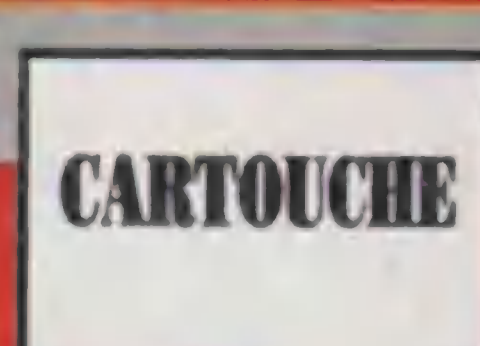
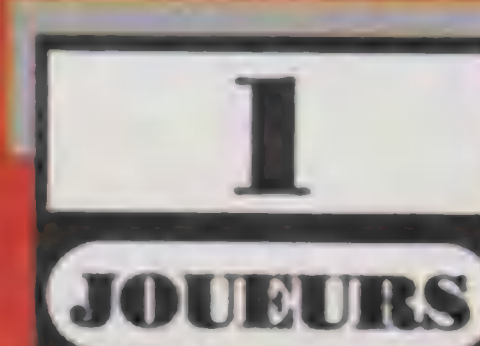
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 9

OPTION CONTINUE : INFINI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : POUSSIF



PRESENTATION 21%

Pas de présentation. Des écrans clairs.

GRAPHISMES 88%

Beaux mais plutôt dépouillés.

ANIMATION 64%

Pas de problème de ralentissement mais une animation poussive.

BANDE-SON 34%

Très laide.

JOUABILITE 59%

Le jeu est facile mais votre personnage répond mal.

DUREE DE VIE 40%

Si vous êtes bon joueur, attaquez directement en mode Hard.

INTERET 46%

Pour les jeunes amateurs de beat-them-up, qui trouveront là un jeu facile à terminer.

ACK



GALAHAD

Fêter ses dix-huit ans est le plus souvent synonyme de débauche, de beuverie et d'ambiance agitée. Et tel était le cas lors de l'anniversaire de la princesse Lucanna, jusqu'à ce qu'intervienne un mauvais dragon nommé Thanatos. Ce dernier, après avoir été emprisonné pendant cent ans, s'est échappé et a juré de prendre sa revanche. Avant que vous n'ayez pu dire "J'ai déjà entendu ça quelque part", Lucanna est enlevée et séquestrée dans le repaire de Thanatos.



Seul espoir pour la princesse: Galahad, un jeune garde à son service. Le roi lui a confié la mission de retrouver sa fille et de sauver le royaume des ténèbres éternelles.

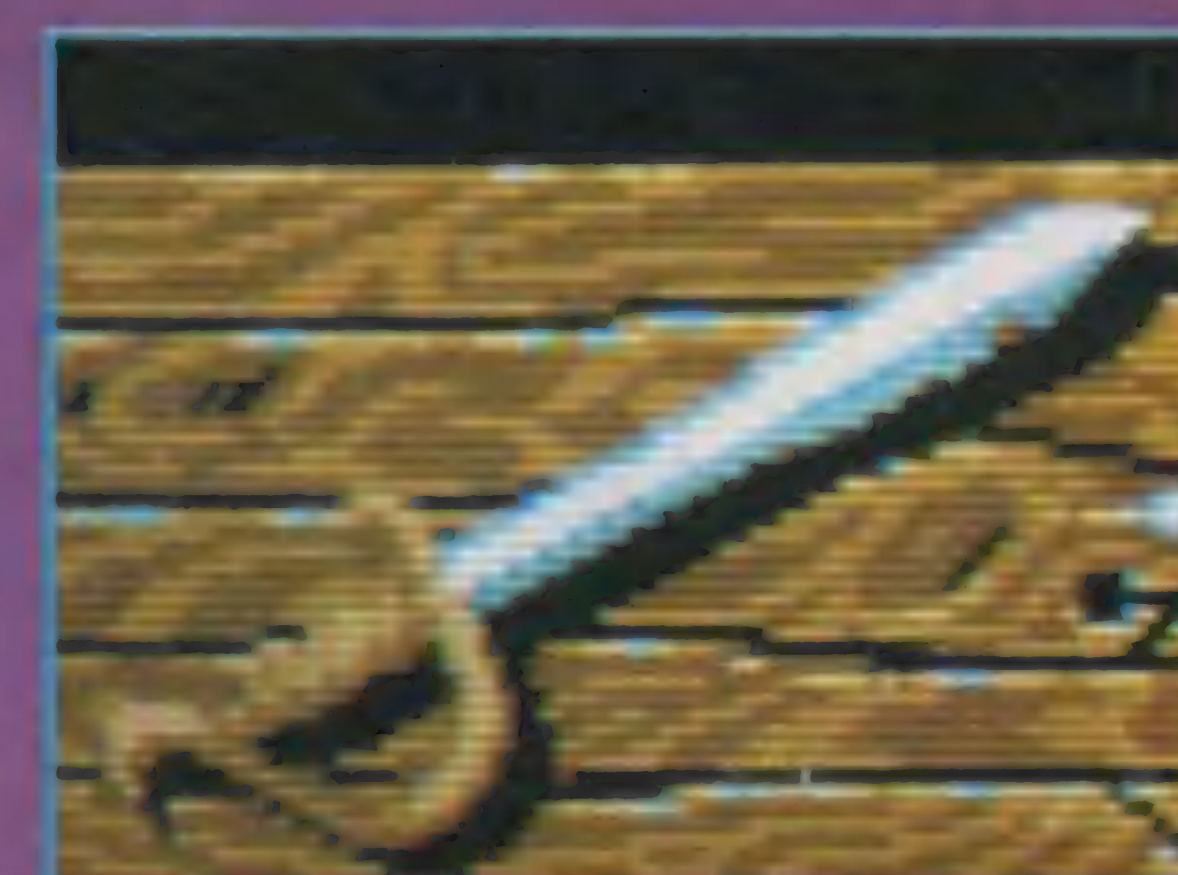
Les possesseurs de Megadrive débutent alors cette quête pleine de dangers. Ils traverseront trois mondes infestés de divers mutants, pièges et autres énigmes. Galahad commence son périple avec sa seule épée. Après quelques combats sanglants, le brave chevalier ressent le besoin d'une protection et d'une arme plus conséquentes.

Heureusement Galahad peut récupérer de l'argent sur les ennemis qu'il a défaits et dépenser ce pactole dans l'une des nombreuses boutiques qui jalonnent son chemin.

A chaque niveau, Galahad doit retrouver un objet précis et, parfois, affronter un puissant ennemi qui lui barre la route. Une fois ces épreuves passées, notre copain bardé de métal doit parvenir au passage qui mène vers le niveau suivant. Sa mission accomplie, Galahad pourra retourner à la fête et engloutir quelques chopes bien méritées en compagnie de ses amis.

DES ARMES! DES ARMES!

Galahad peut aussi bien se procurer une meilleure armure que diverses armes, ces objets possédant chacun une puissance différente. Il débute avec une épée courte, qui inflige seulement un point de dégât à ses ennemis. Cela s'avère suffisant pour le premier niveau, mais plus féroces deviennent ses adversaires, plus puissantes doivent être ses armes. La dague et l'épée longue occasionnent respectivement un et deux points de dommage. La Tempest Blade inflige deux points et améliore la vitesse et les sauts. La Lion Blade est la plus puissante et provoque une perte de cinq points. En plus des épées sont disponibles des bombes et une arme suicide qui inflige vingt points de dégâts à tous les ennemis à l'écran contre une vie de Galahad. Bien entendu, les meilleures armes et armures sont les plus chères.



GAHALAD

MEGADRIVE

REVIEW



牛詩集

FAIRE SES COURSES

L'équipement initial de Galahad est plutôt médiocre et, si celui-ci suffit à assurer le passage des premiers niveaux, la nécessité d'acquérir armes et armures de meilleure qualité devient vite évidente. Heureusement Galahad a l'opportunité d'améliorer son équipement grâce aux diverses boutiques qu'il croise sur sa route. Evidemment, il lui faudra auparavant avoir ramassé assez d'argent. Pour cela, il lui faut vaincre de riches adversaires ou ouvrir des coffres. N'ayez donc aucun remords à pourfendre tous vos ennemis pour vous enrichir, mais attention, si vous vous faites occire, vous perdrez la moitié de votre butin.

A L'ASSAUT!

Les plus observateurs d'entre vous auront remarqué la barre présente dans le bas de l'écran. Elle indique le niveau d'énergie de certaines armes. Avant que la Lion Blade et l'arme suicide puissent être activées, cette barre doit être à son maximum. Pour cela, il faut maintenir le bouton pressé, puis le relâcher pour utiliser l'arme. Il est possible, mais pas obligatoire, d'augmenter la puissance de la Tempest Blade, et cela s'avère indispensable à certains moments.



Galahad arrive face à Tyson, un chien de garde très agressif, et prépare son attaque.



▲ Beaucoup d'arbres tordus, où se cachent un coffre et un très long serpent.



COMMENTAIRE

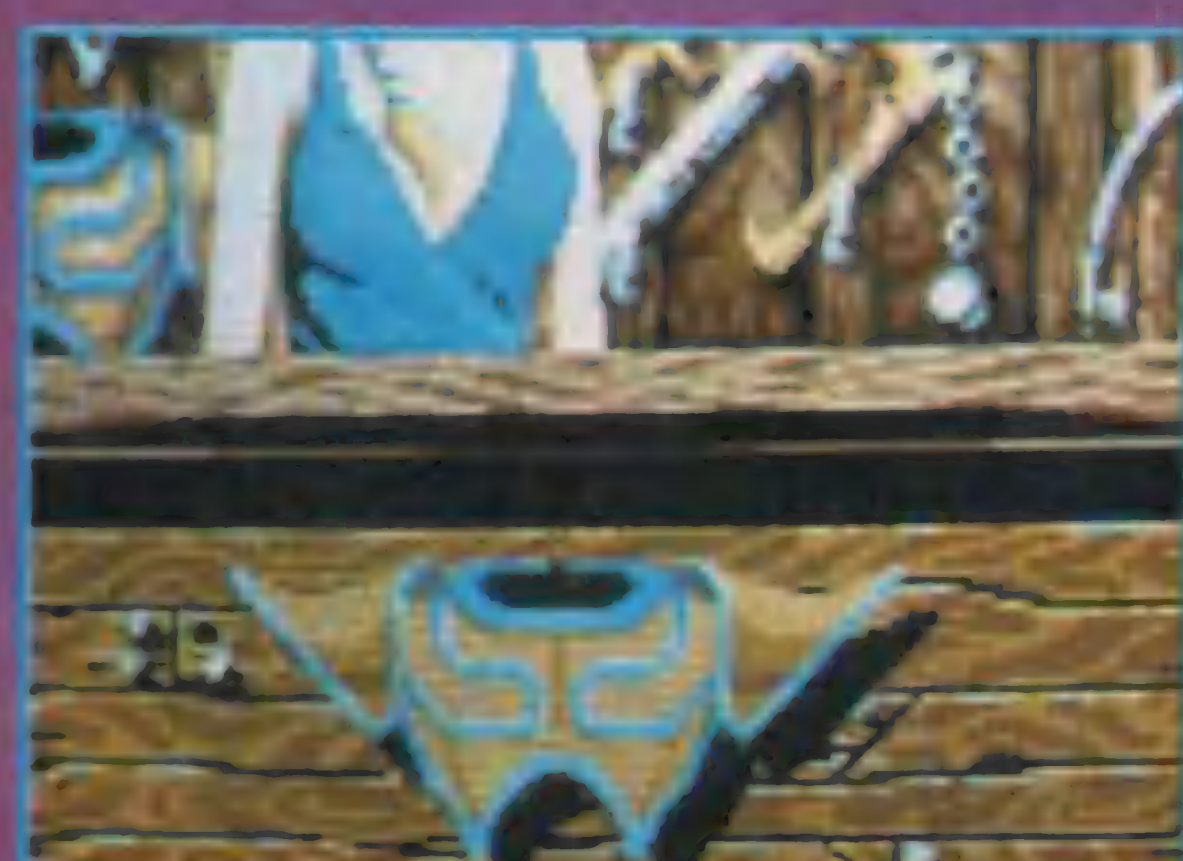
N'ayant jamais joué avec la version Amiga de Galahad, je ne peux juger de la qualité de la conversion. En revanche, je peux dire que c'est l'un des jeux d'arcade-aventure les plus prenants auxquels j'ai joué depuis un bon moment. La qualité des graphismes m'a fait penser à Shadow of the Beast (je persiste à dire que ceux-ci sont assez réussis malgré l'avis de Rob), mais la jouabilité a été radicalement améliorée grâce

RICH

à un choix plus vaste de directions et à des énigmes plus intéressantes. Cependant, quelques défauts persistent. Dans certaines situations, vous ne pouvez éviter de perdre de l'énergie quoi que vous fassiez. Des parties du décor vous blessent sans que vous vous y attendiez; par exemple le dos d'un serpent, alors que je croyais que seuls ses crochets pouvaient empoisonner. Malgré tout, Galahad est un jeu d'arcade-aventure riche et captivant, qui vaut le détour.

UNE BONNE PROTECTION

Comme tout bon chevalier, vous ne vous jetteriez jamais au cœur d'une bataille sans une bonne armure. La résistance initiale de l'armure de Galahad dépend de la difficulté de jeu choisie. En mode normal, Galahad débute avec une armure bleue qui lui permet d'encaisser trois points. La pourpre est la plus faible et supporte un seul point. Ensuite, viennent la verte, avec deux points, l'armure d'argent, qui permet de résister à quatre attaques, et l'armure d'or, à cinq. La plus solide est l'armure noire, qui peut soutenir six coups. Bien sûr, plus l'armure est bonne, plus élevé sera son prix.



▲ L'armure noire est la plus puissante à acheter.



COMMENTAIRE



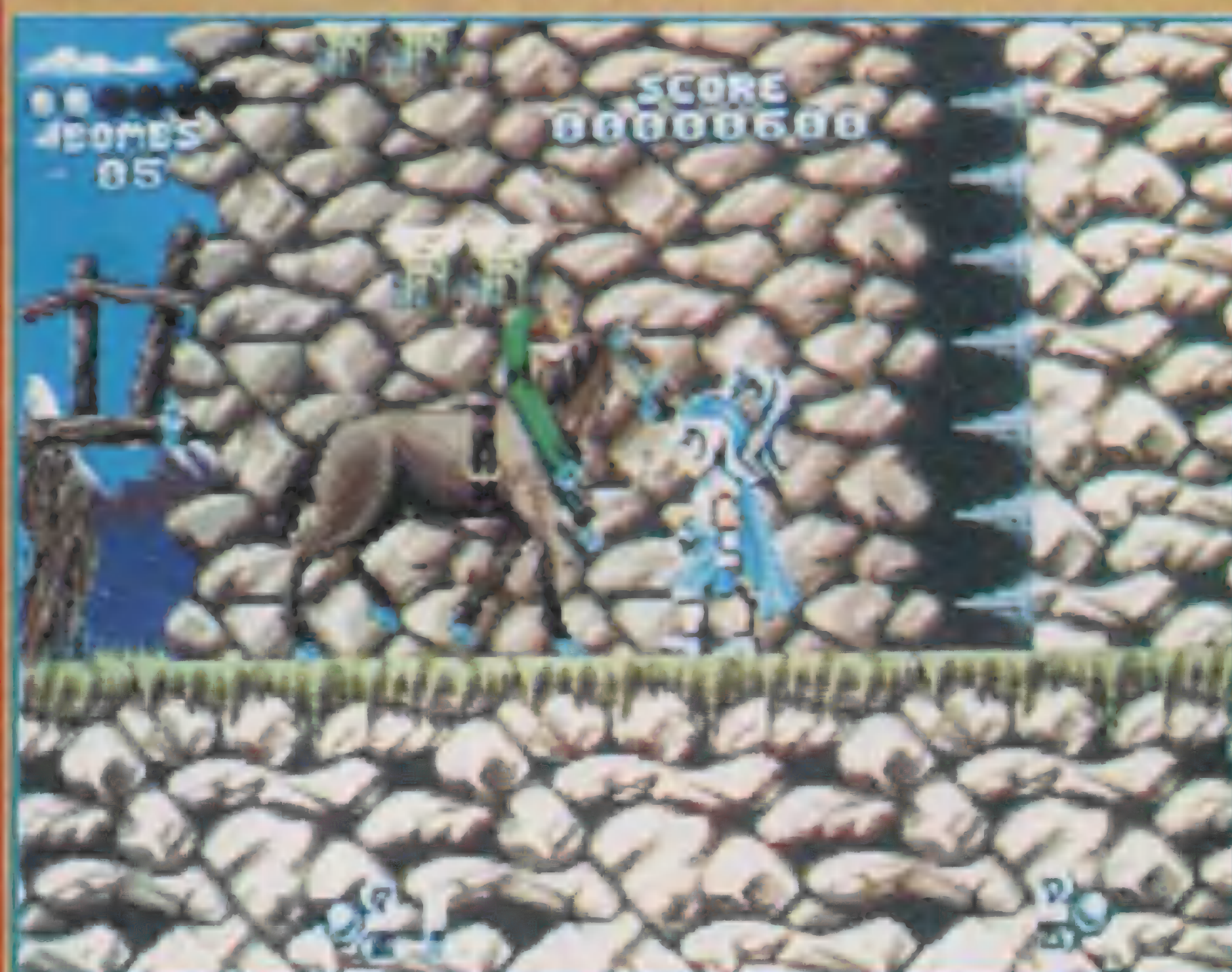
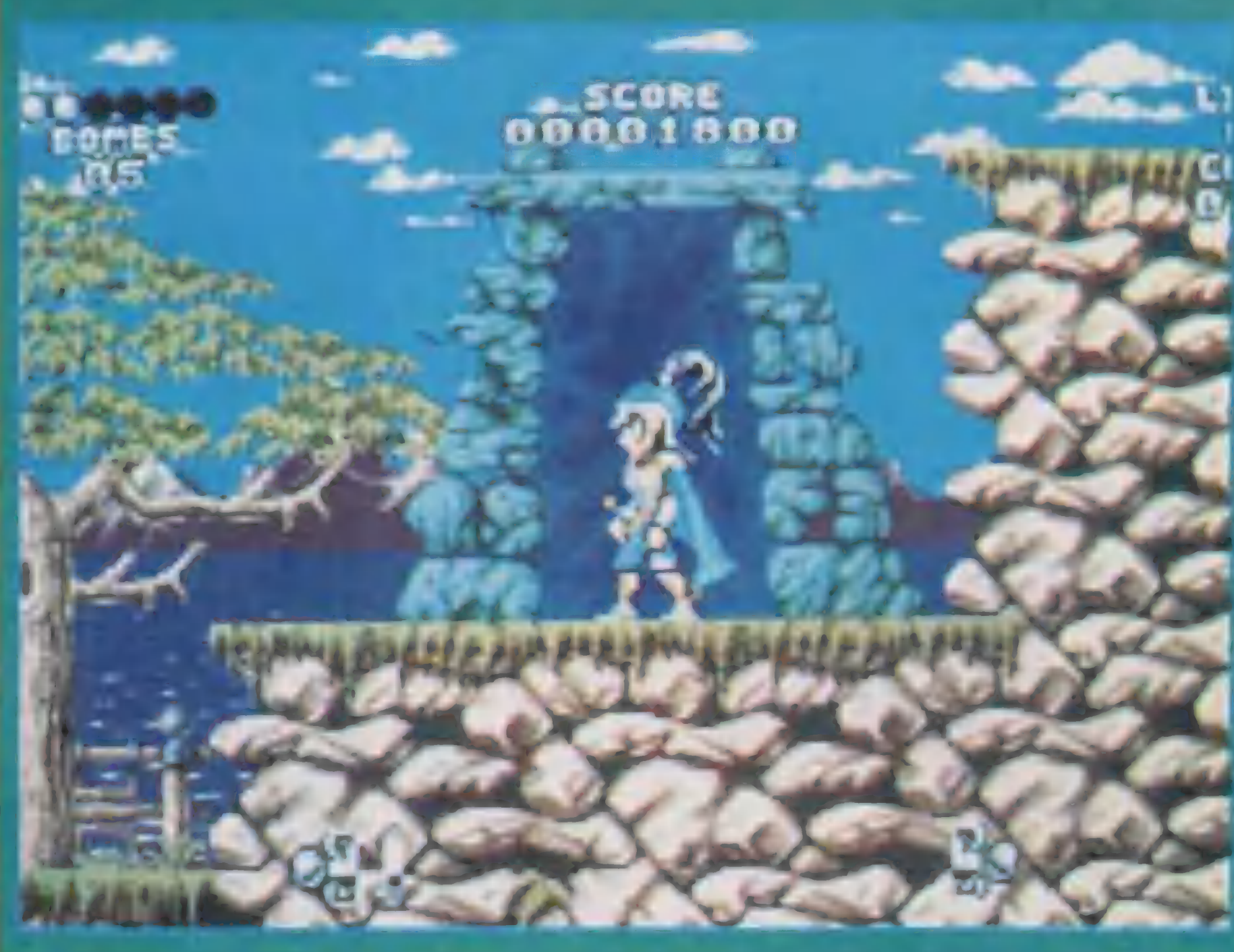
ROB

Je ne savais que penser de ce jeu lorsque j'y ai joué pour la première fois. Je n'étais pas impressionné outre mesure par les graphismes, auxquels manque le

détail des autres jeux d'EA. L'animation des sprites ne suscite pas non plus mon enthousiasme. Aussi loin que soient poussés les jeux de plates-formes, ils n'approchent jamais de Robocod. Il faut tout de même reconnaître que Galahad n'est pas un jeu de plates-formes classique. Il compense la faible qualité des graphismes en élargissant le champ du jeu. Le fait d'avoir à acheter des armes et des armures relance l'intérêt au-delà de la quête initiale. Il faut en effet savoir prendre des risques pour ses achats et pour se procurer de l'argent. Galahad est plutôt maniable, les contrôles répondent bien et il est facile de sauter et d'attaquer. Les détections de collision sont parfois contestables, mais n'affectent pas réellement le jeu. Galahad aurait pu être un jeu de plates-formes inintéressant, mais il échappe à l'uniformité du genre par son côté aventure. Divertissant, mais pas un classique pour EA.

A TRAVERS LES PORTAILS

Lorsque Galahad a accompli la tâche qui lui a été assignée au début du niveau, il doit parvenir au portail afin d'atteindre le tableau suivant. Ce téléporteur ne devient opérationnel qu'une fois la tâche réalisée. Il est intéressant de chercher d'abord le portail, car cela permet de gagner du temps à la fin, lorsque Galahad est plus faible.



▲ Bessy, le cheval, rapporte à Galahad des tonneaux de la meilleure bière.



EDITEUR : EA

PRIX : D

DISPONIBILITE : AOÛT

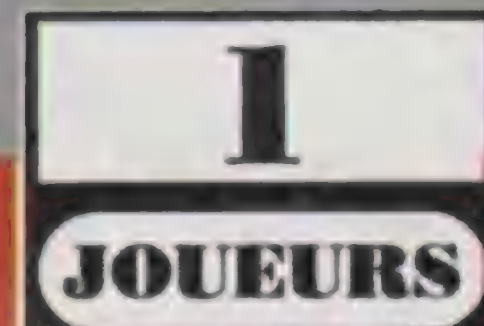
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BOY



CARTOUCHE

PRESENTATION 91%

Possibilité de régler la difficulté et de configurer le jeu.

GRAPHISMES 86%

Plutôt bons, avec un scrolling fluide, de chouettes sprites et de beaux décors.

BANDE-SON 90%

De très bons morceaux, même s'ils ne sont pas toujours très appropriés. Les bruitages ne sont pas mauvais.

JOUABILITE 84%

Les contrôles sont fins et répondent bien. Les tests de collision sont parfois de mauvaise qualité.

DUREE DE VIE 90%

Vingt-deux niveaux vous attendent, pour des mois de jeu captivant.

INTERET 86%

Un excellent jeu d'arcade-aventure, mais qui souffre pourtant d'un léger manque d'originalité.



"Quand les prix sont si bas,

les souris dansent"

GAMEBOY	
GAMEBOY + TETRIS	650
SOLAR BOY	349
GAMEBOY CARRY CASE	99
G.B.OY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+lumière	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
G.B.OY Loupe (MAGNIFIER)	99
CONVERTISSEUR JOYPAD EN JOYSTICK	69
ADAPTATEUR SECTEUR	95
CHARGEUR DE PILES	149
GAME SCREEN	N.C.
GAMEBOY KIT nettoyage	99
ADVENTURE ISLAND	239
ALIEN 3	239
BARBIE	239
BART VS JUGGEMATS	239
BATMAN 2	239
BATTLE TANK	239
BATTLE TOADS	239
BEETLEJUICE	239
BUBBLE BOBBLE 2	239
BUGS BUNNY 2	239
CAESARS PALACE	239
CASTELLIAN	239
CASTELVANIA 2	239
DARKMAN	239
DOUBLE DRAGON 3	239
DR. FRANKEN	239
DRAGON'S LAIR	239
DUCK TALES	239
DYNABLAST	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FINAL FANTASY 2	279
FOOTBALL INTERNATIONAL	239
FOREMAN KO	239
HOME ALONE 2	239
HOOK	239
HUDSON HAWK	239
HUMANS	239
HUNT FOR RED OCTOBER	239
JORDAN VS BIRD	239
KID ICARUS	239
KINGDOM CRUSADE	239
KIRBY'S DREAMLAND	239
KLAX	239
KNIGHTS QUEST	239
KUNG FU MASTER	239
L'ARME FATALE	239
MEGAMAN 2	239
METROID 2	239
MICKEY MOUSE 2	239
MIGRAIN	239
MISSILE COMMANDE	239
MYSTERIUM	239
NBA ALL STAR 2	239
NINJA BOY 2	239
NINJA GAIDEN	239
NINJA TAO	239
PAPERBOY 2	239
PARASOL STAR	239
POPEYE 2	239
POP UP	239
PRINCE OF PERSIA	239
PUNISHER	239
ROLAN'S CURSE 2	239
SHADOW WARRIORS	239
SOCCERMANIA	239
SPANKY'S QUEST	239
SPEEDBALL 2	239
SPIDERMAN 2	239
STAR WARS	239
SUPER KICK OFF	279
TEENAGE M TURTLE 2	239
TENNIS	239
TERMINATOR 2	239
THE ADDAMS FAMILY	239
THE SIMPSONS	239
TINY TOONS	239
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	239
TRACK MEET	239
TRAX	239
TURRICAN	239
ULTIMA RUNES	239
VIKING CHILD	239
WONDERBOY DRAGON'S T.	239
WWF SUPERSTARS 2	239
XENON 2	239

MEGADRIE / GENESIS	
SEGA PAD MD	170
JOSYTYCK SJ 3500 MD	179
PRO 2-PAD	120
PRO 1-PAD	229
KIT DE NETTOYAGE MD	99
COMPETITION PRO PAD MD	169
ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AIR BUSTER	385
AMERICAN GLADIATORS	465
AQUABATIC GAMES	429
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	465
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHESSMASTER	429
CHAKAN	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DECAPATTACK	385
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEAN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
FORGOTTEN WORLDS	385
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GRAND SLAM TENNIS	429
GLESLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 92	429
KEEPER OF THE GATES	429
KID CHAMELEON	385
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEANDER	429
LEMMINGS	429
MAGICAL GUY	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKEY MOUSE	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
MUHAMMAD ALI	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
PACMANIA	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429

MEGADRIE / GENESIS	
RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	419
SPEEDBALL 2	429
SPIDERMAN	439
STAR FLIGHT	385
STAR ODISSEY	495
STORMLOD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
UNCHANTED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WORLD CUP ITALIA	209
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

ATARI / LYNX	
ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIPCHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
MS PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

GAME GEAR	
GAMEGEAR + SONIC	1050
ADAPT. MASTER A GEAR	99
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	99
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
ADAPTATEUR SECTEUR GG	95
KIT DE NETTOYAGE	99
BATTERIE POWER PACK	360
AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHACAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANDER HOLYFIELD	239
FOREMAN K.O.	239
HALLEY WAR	239
HIT THE ICE	239
HOME ALONE	239
HOOK	239
HUMANS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPIES	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R.C. GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHINOBI 2	239
SMASH TV	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	239
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2	239
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
TALESPIIN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR	239
TERMINATOR 2 ARCADE	239
THE SIMPSONS/BART	239
WIMBLEDON TENNIS	239

LIBRAIRIE	
SECRETS JEUX NES VOL 1	95
SECRETS JEUX NES VOL 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIO 4	95
SECRETS JEUX MEGADrive 1	95

SUPER FAMICON+SNES	
ADAPTATEUR UNIVERSEL	179 179
ASCII PAD	229
ASCII SUPER ADVANTAGE	449
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	169
ACTAISER	495 429
AGURI SUZUKI F1	495 429
ALIEN 3	429
AXELAY	495 429
AMAZING TENNIS	429
AMERICAN GLADIATORS	429
BASEBALL	429
BART'S NIGHTMARE	429
BATMAN LE RETOUR	429
B.LAMBER BASKETBALL	525 429
BLAZE ON	429
BLUES BROTHERS	495
CASTELVANIA IV	495 429
CHESSMASTER	495 429
CHUCK ROCK	429
CONTRA 3	429
D.FORCE	495 429
DEATH VALLEY RALLYE	429
DESERT STRIKE	429
DARIUS TWIN	495 429
DINO CITY	429
DOUBLE DRAGON	429
DRAGON'S LAIR	429
DRAGON WARRIOR IV	429
DRAKKEN	495 429
DUNGEONS MASTER	429
E.A. HOCKEY	495 429
EARTH DEFENSE FORCE	495 429
EQUINOX	429
FACEBALL 2000	429
F-ZERO	495 429
F1 GRAND PRIX	495 429
F1-RACE	429
FINAL FANTASY II	565 429
FINAL FIGHT	495 429
FOREMAN KO	429
GEMFIRE	429
GHOULS & GHOSTS	485 429
GODS	429
GRADIUS 3	495 429
GUINFORCE	429
HOLE IN ONE	495 429
HOME ALONE 2	495 429
HOOK	495 429
HUNT RED OCTOBER	429
HYPER ZONE	485 429
JACK NICKLAUS	495 429
JAMES BOND JR	429
JOE ET MAG	495 429
KABLOOEY	429
KING OF MONSTERS	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LEMMINGS	495 429
L'ARME FATALE	429
MAGIC SWORD	429
MARIO KART	429
MARIO PAINT	429
MARIO WORLD	429
MIGHT AND MAGIC 2	429
NBA ALL STAR	429
PAPERBOY II	495 429
PARODIUS	429

SUPER FAMICON+SNES	
PILOT WINGS	495 429
PHALAX	429
PLAY ACTION FOOTBALL	429
POPULUS	495 429
PRINCE OF PERSIA	495 429
RACE DRIVIN	429
RAMPART	429
ROBOCOP 3	495 429
ROCKETTER	495 429
RPM RACING	429
SIM CITY	495 429
SIMEARTH	429
SHADOW OF THE BEAST	429
SHADOW RUN	429
SHANGAI 2	429
SOUL BLAZER	429
SPACE MEGAFORCE	429
SPANKY'S QUEST	429
STREET FIGHTER 2	595 429
STREET FIGHTER 2 JOYSTICK	649
SUPER ADVANTAGE	429
SUPER ADV. ISLAND	495 429
SUPER ALESTE	495 429
SUPER BASES LOADED	495 429
SUPER BATTER-UP	429
SUPER BOSTER BROTHERS	429
SUPER BOWLING	429
SUPER CASTELVANIA IV	429
SUPER DOUBLE DRAGON	429
SUPER GOAL	449
SUPER MARIOLAND	449
SUPER MARIO WORLD	429
SUPER OFF ROAD	495 429
SUPER R-TYPE	495 429
SUPER TURRICAN	429
SUPERSCOPE + 6 JEUX	595
SUPER SLAM DUNK	429
SUPER SOCCER CHAMP.	495 429
SUPER TENNIS	495 429
TERMINATOR 2	429
THE ADDAMS FAMILY	495 429
THE BLUES BROTHERS	429
THE SIMPSONS	429
TOP GEAR	495 429
TOM ET JERRY	429
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	495 429
ULTRA MAN	495 429
UN SQUADRON	495 429
WING COMMANDER	429
WINGS 2	429
W.W.F	495 429
ZELDA 3	429

SEGA MASTER	
KIT DE NETTOYAGE	99
SUPER STICK SEGA	229
ASTERIX	385
CALIFORNIA GAMES	335
CASTLE OF ILLUSION	385
CHAMPION OF EUROPE	385
CHUCK ROCK	339
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROPEAN CLUB SOCCER	339
FANTASY ZONE 1	339
FANTASY ZONE 2	339
FIRE AND FORGET II	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
HIT ON ICE	339
HOOK	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LEMMINGS	339
LINE OF FIRE	339
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OPERATION WOLF	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
POWER STRIKE	339
PRINCE OF PERSIA	339
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
SAGAIA	339
SENNA SUPER MONACO	2385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

JOYSTICK NINTENDO	
Quickshot PYTHON 2	129
Quickshot MAVERICK 2	169
Quickshot INTRUDER 2	399
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTGRIP2	119
Quickshot NI-5	159
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119
Competition PRO SNES	169



REVIEW

Après avoir vaillamment défendu la Terre contre l'attaque de l'empire Zoul et avoir ainsi sauvé des milliards de vies humaines, vous voici de nouveau désigné pour piloter le dernier prototype: un chasseur interstellaire à multivitesse réglable en temps réel, armé de missiles à chargeur lent, d'un super canon frontal à viseur laser et surtout, ne l'oubliez pas, d'un emplacement pour recevoir d'éventuelles armes supplémentaires. Sait-on jamais, peut-être y en a-t-il qui se promènent dans l'espace? Cette fois-ci, c'est le grand luxe, vous aurez droit à une escorte qui vous larguera le plus près possible de la flotte ennemie. Mais vous allez rapidement vous apercevoir que vos compagnons ne peuvent pas tenir le coup longtemps face aux monstrueux aliens venus de la galaxie voisine.

Votre première mission consistera donc à protéger votre vaisseau mère contre toute attaque. Heureusement pour vous, de multiples armes seront à votre disposition: lance-flammes, boules d'énergie et autres rayons lasers. Votre booster ne sera pas de trop pour vous tirer d'une situation délicate.

Par la suite vous risquez d'en voir de toutes les couleurs sur la planète de l'empire. En effet, que ce soit dans les grottes les plus obscures ou dans les profondeurs abyssales, vous aurez à combattre des aliens plus vicieux les uns que les autres, et dont les techniques de combat sont très diversifiées. Jugez par vous-même: téléportation, camouflage, bouclier contre les armes conventionnelles, écrasement... j'en passe et des meilleures.

Voilà, vous êtes prévenu et j'espère que vous ne nous décevrez pas!

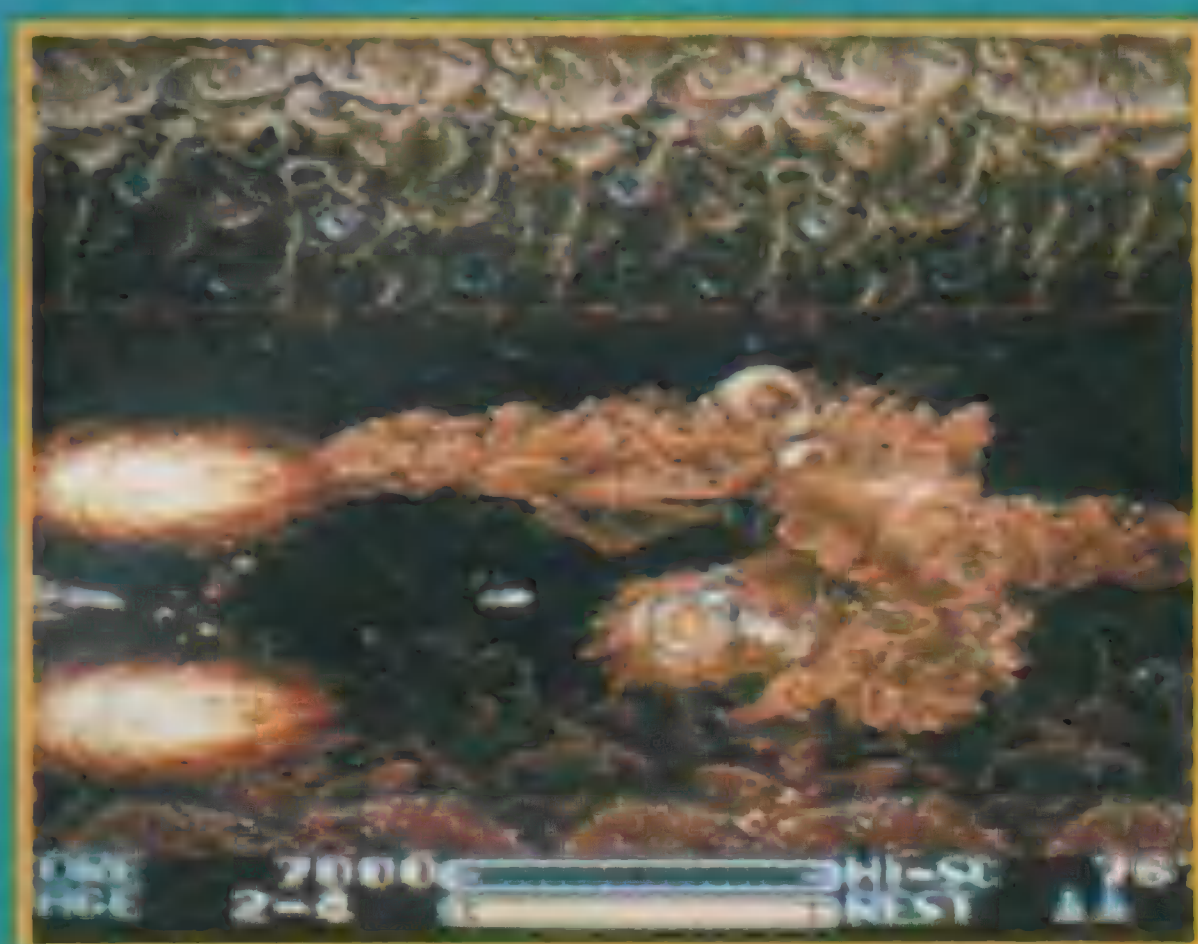
COMMENTAIRE



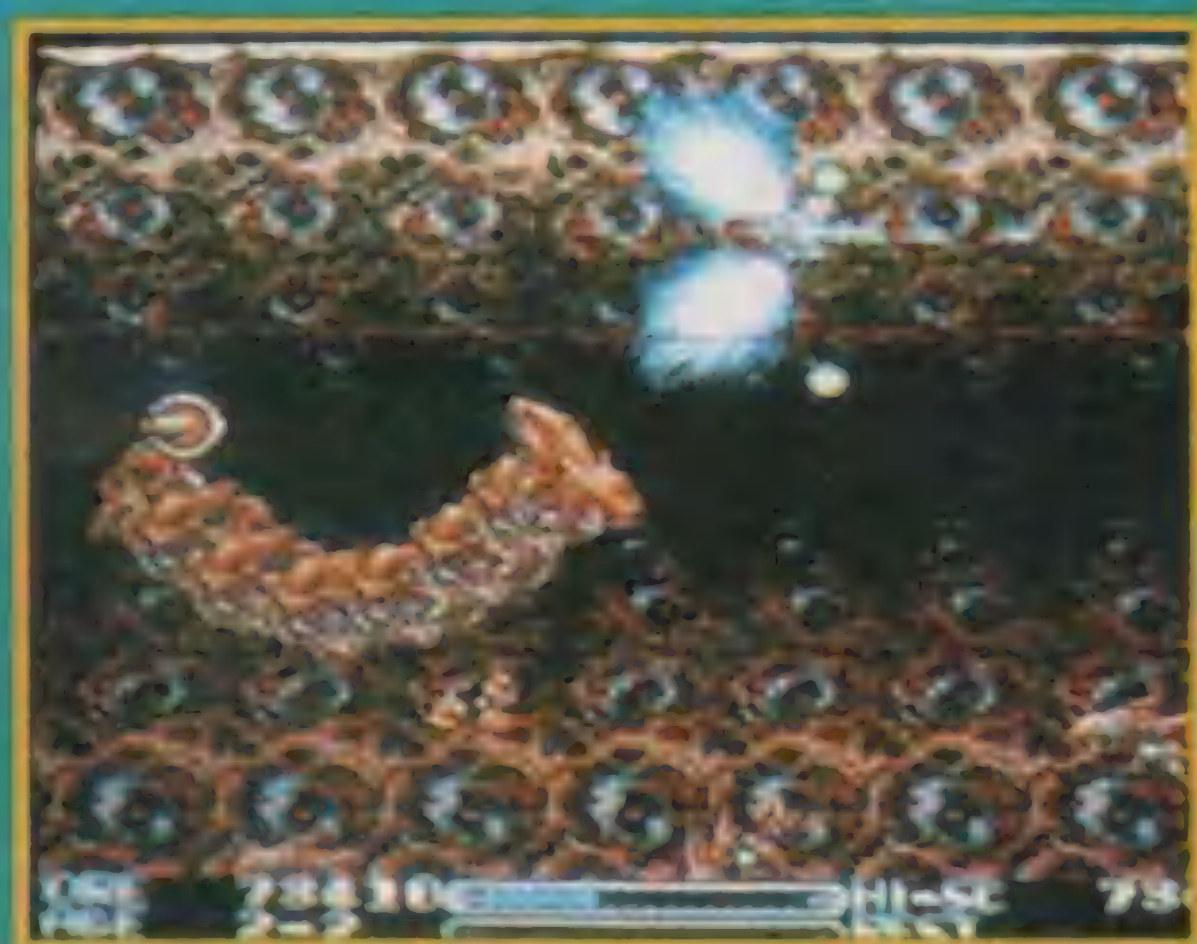
DOUGLAS

Rien qu'en regardant les photos de la preview sur les magazines japonais dédiés à la machine, je salivais d'envie. Me souvenant du deuxième du nom (un des rares shoot'em up qui m'ait résisté!) et de son incroyable difficulté, j'angoissais d'avance. Aujourd'hui, il a enfin touché nos côtes et je peux certainement me vanter d'être l'un de ceux qui l'ont fini le plus rapidement: sitôt reçu, sitôt fini. C'est vraiment

dommage pour un jeu d'une telle qualité, disposant d'excellents effets tels que le zoom de sprites ou la déformation de l'écran, par exemple. Un de mes collègues a même cru un instant qu'il tournait sur Super Famicom! Heureusement, on dispose d'un mode maniac, lequel correspond au mode normal de n'importe quel autre jeu. D'autre part, j'ai regretté l'absence d'intro animée, pourtant si répandue sur ce support qu'est le Super CD-Rom. Espérons que si Rayxanber IV sort, il alliera une réalisation exceptionnelle à une difficulté mieux dosée. La PC Engine n'en reste pas moins la console des amateurs de shoot-them-up, dont je fais partie comme vous l'aviez compris. De l'avis général de la rédaction, la console de NEC domine largement ses concurrentes dans ce domaine malgré des capacités inférieures.



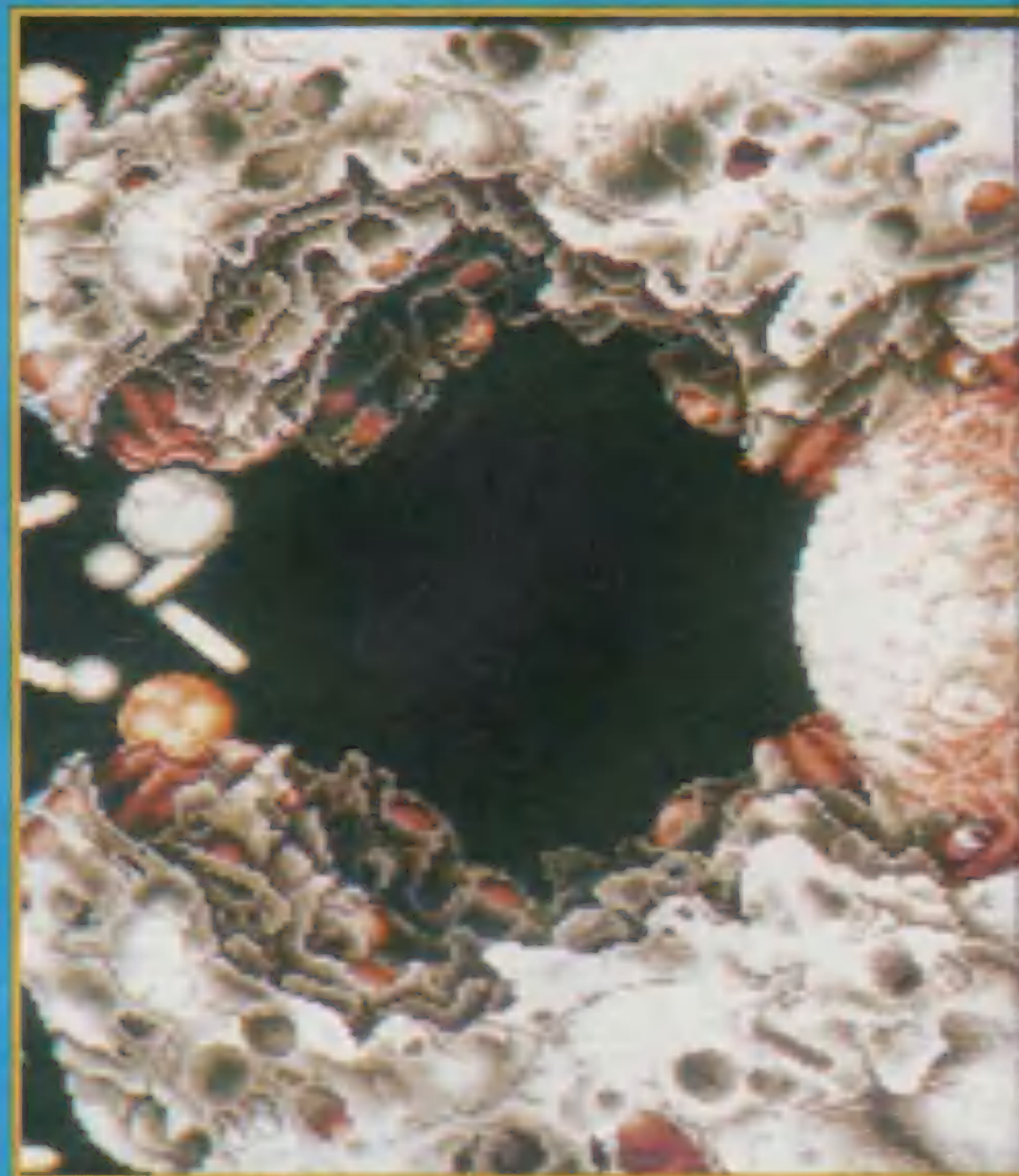
Les océans de cette planète sont loin d'être pacifiques...



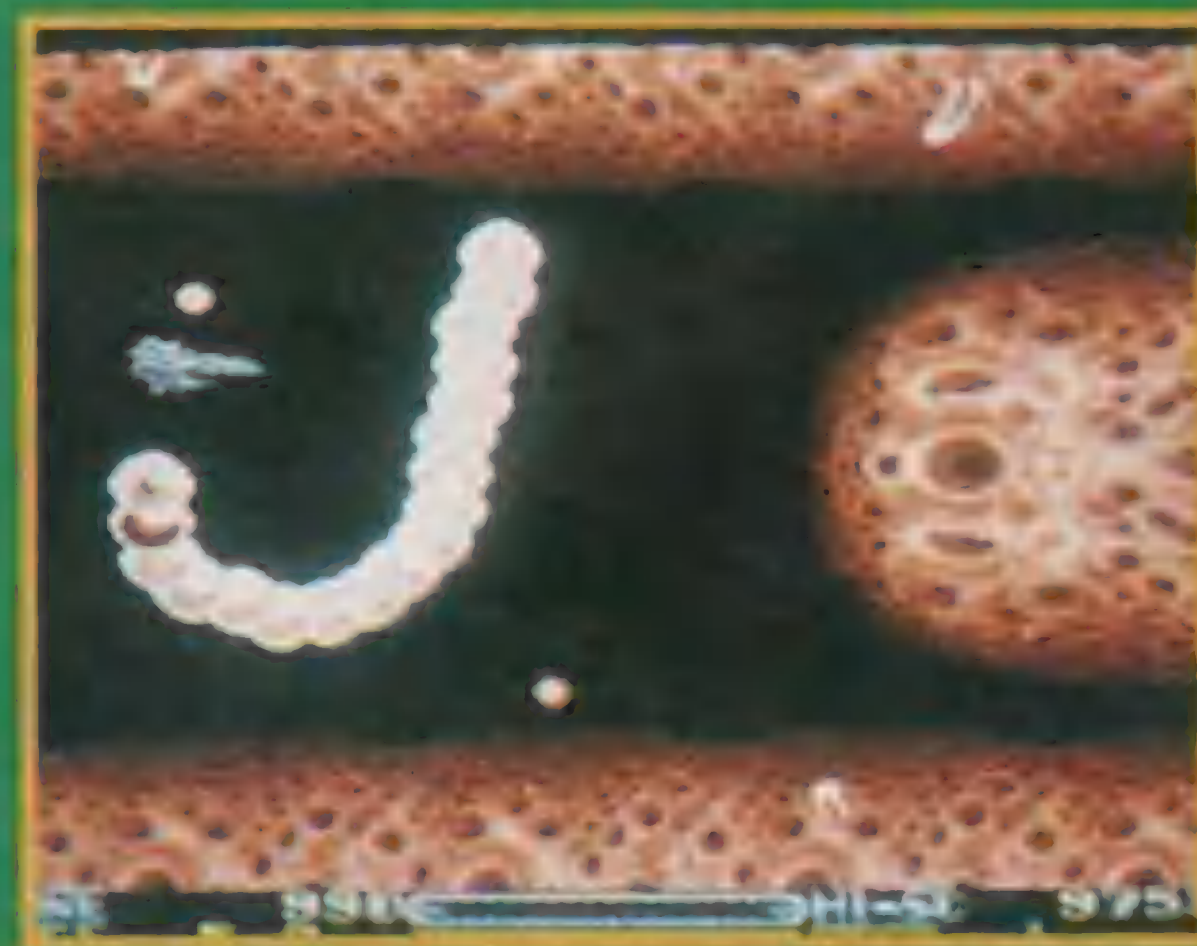
Le lance-flammes amphibie vous sera d'une utilité certaine.



Le dernier niveau est vraiment dur! Des champignons volants aux aliens camouflés en bonus en passant par les nitroglycérons (monstres à très haute densité en TNT), vous en verrez de toutes les couleurs...



Le monstre du troisième niveau s'est transformé, il possède maintenant la faculté de lancer de magnifiques tirs zoomés. Digne d'une SFC!



Le ver de l'avant-dernier stage est particulièrement coriace. Un conseil: évitez-le et lancez vos missiles!



NUMBER

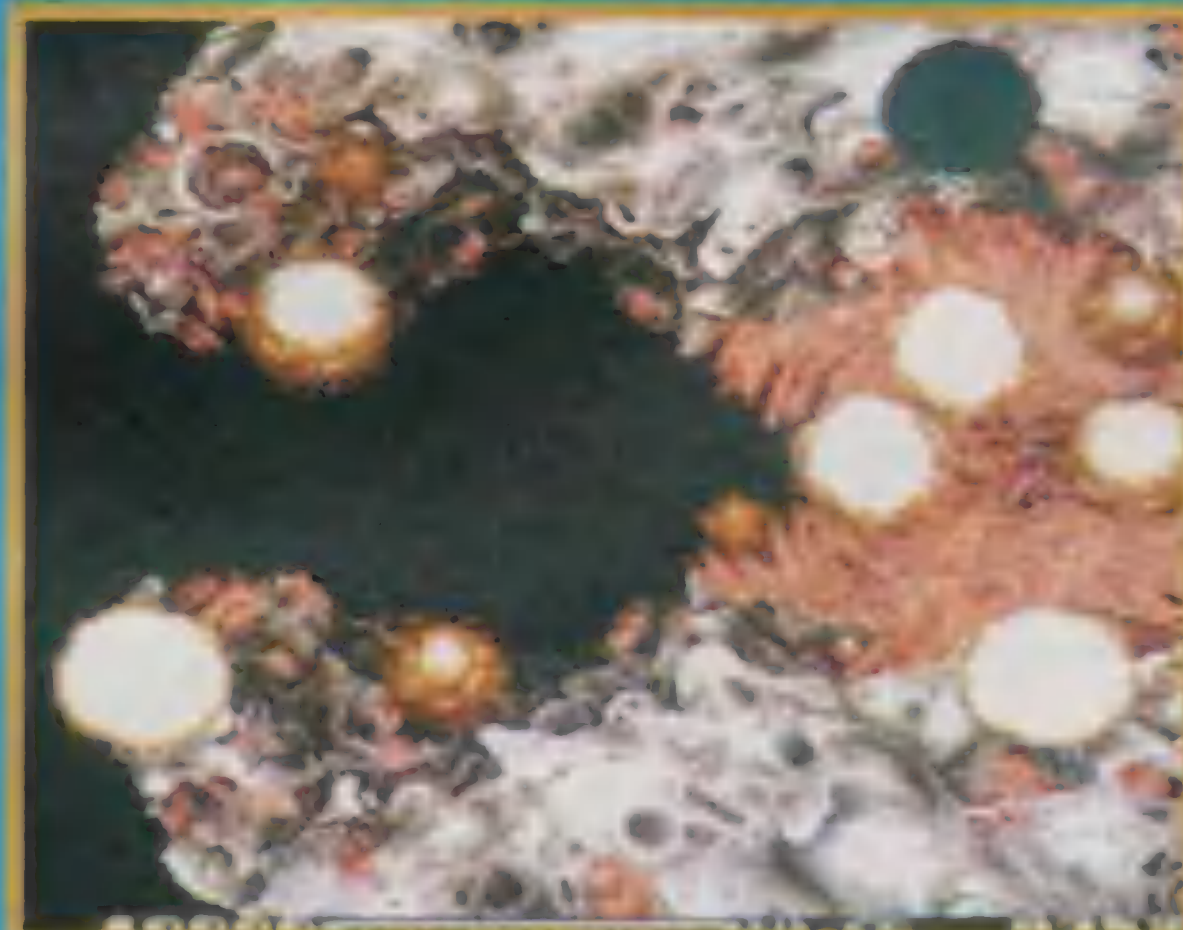
II



Un déluge de sprites pour le premier big boss.



Votre vaisseau mère est attaqué pendant qu'il déploie ses forces.



BRAIN STORMING

A la fin du quatrième niveau, je me retrouve devant une sorte d'énorme cerveau protégé par de grosses boules de couleurs. Il ne paraît pas agressif, je décide d'aller le voir de plus près grâce à mes boosters mais il est insensible à mes attaques. Je tire comme un fou sur les boules, qui vont s'écraser sur la surface du "monstre". Eurêka! Un inconvénient: dès qu'il est touché, il vous envoie un tir des plus fournis...



Vos compagnons sont loin d'être inactifs!



Zoul dort paisiblement. Réussirez-vous à le réveiller?



Des drôles de bêtes volantes!

COMMENTAIRE



DOGUY

NEC sont tous pareils. Malgré tout, je me suis pris au jeu. Bien qu'il manque totalement d'originalité et que musiques et sons soient franchement moyens, Rayxanber III profite de graphismes sensationnels, assez différents de ce que l'on voit d'habitude sur cette console. L'action est prenante et la difficulté bien dosée (bonne chance contre le monstre gardien du troisième niveau!). Cela dit, il reste encore un cran en dessous de Gale of Thunder et de Spriggan (of course). Pour fanas seulement...

Je dois avouer que lorsque j'ai lancé Rayxanber III, j'avais un a priori défavorable. J'avais trouvé le deuxième épisode totalement injouable et je commençais à me dire que les shoot'em up sur

REVIEW



RAYXANBER III

STANDARD
PRINTING
SOUND TEST

©1992 DATAWEST INC.
ALL RIGHTS RESERVED

EDITEUR : DATAWEST

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE/FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

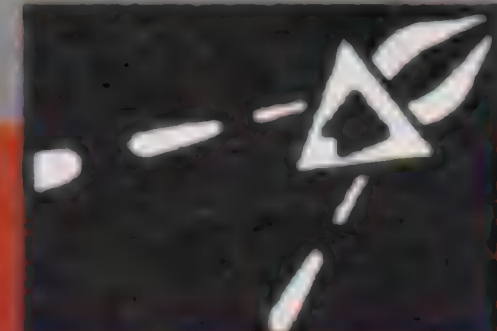
OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : BON

1

JOUEURS



CD-ROM

PRESENTATION 30%

A part le titre et un peu de musique, pas grand-chose...

GRAPHISMES 96%

Ils sont vraiment excellents, j'ai rarement vu mieux sur PCE.

ANIMATION 90%

Impeccable dans l'ensemble, de rares clignotements, mais vu la taille des sprites, c'est normal!

BANDE-SON 65%

De bonnes musiques. Les bruitages, quant à eux, sont énervants!

JOUABILITE 85%

Les niveaux sont très bien dosés en difficulté et le maniement du chasseur ne pose pas de problèmes.

DUREE DE VIE 20%

En ce qui me concerne, c'était fini au bout de trois quarts d'heure, mais il paraît que je suis un bon joueur...

INTERET 70%

Un bon shoot'em up extrêmement bien réalisé mais beaucoup trop facile...

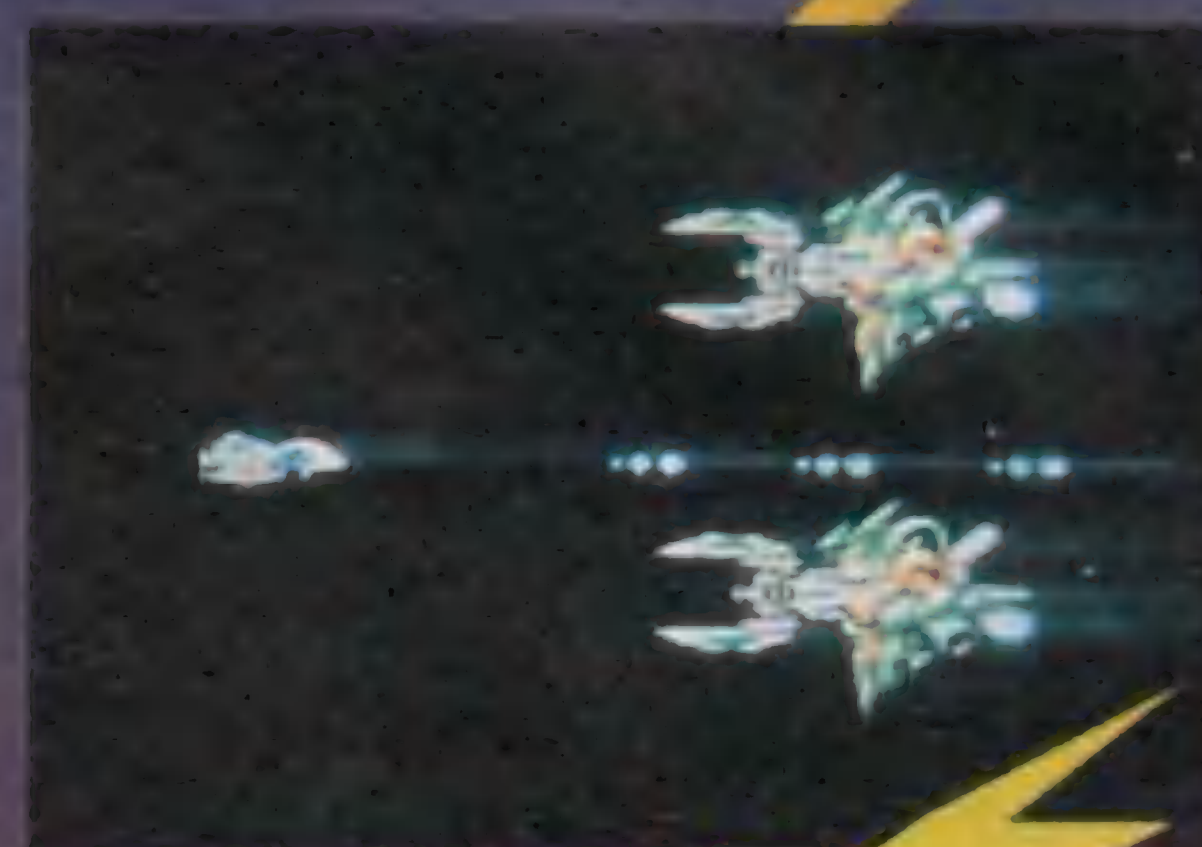


REVIEW

BLAZEON

Vous venez de toucher un appareil adverse avec une de vos torpilles et vous vous approchez discrètement pour le circonvenir.

Si les tirs de Taitan sont lents, ils sont en revanche très puissants et peuvent traverser les météorites.



Il vous faudra détruire leurs boucliers avant d'espérer les capturer.



Un champ de météorites superbement dessiné.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Personnellement, je trouve que l'idée de récupérer puis d'incarner certains de vos adversaires n'apporte pas grand-chose. Dans les shoot-them-up classiques, quand on veut bénéficier d'un appareil plus puissant ou d'une arme qui fait de la place, on s'empare d'un bonus. Dans Blazeon, les bonus sont en fait les appareils de l'adversaire que vous pouvez "pirater". J'aurais préféré trouver des options un peu plus novatrices! Côté animation, le scrolling du fond est lent mais aussi saccadé. Enfin, il arrive trop souvent que, pendant plusieurs dizaines de secondes, vous vous baladiez sans être agressé par qui que ce soit. Bref, un shoot' difficile et qui n'offre rien de vraiment exceptionnel.

Pour abattre ce boss de fin de niveau, visez le globe, lequel se mettra à changer de couleur au rythme de vos tirs.

Je

vous faire une confession: je suis un héros, un gentil. Mais un gentil un peu retors sur les bords, voire légèrement pervers, du type polymorphe. Enfin, le principal est que je sois dans le camp des gentils! Il y a quelques mois, quand nous avons été agressés par les forces ennemies sorties des tréfonds de l'espace, les vrais héros, ceux qui le sont à cent pour cent (les beaux, les tatoués) sont partis au casse-pipe. On n'en a pas vu revenir un seul. Il faut dire que les forces de l'adversaire étaient bien supérieures, en nombre comme en cruauté! Moi, serein, je suis parti à l'assaut. Il faut dire qu'avec mon caractère roublard, j'avais un peu modifié mon vaisseau. Il lance des torpilles psychiques. Une fois l'adversaire touché, je peux en prendre l'apparence et l'armement, lequel est généralement bien plus puissant que le mien, et ce sans grand risque. Je suis vraiment machiavélique! Bien sûr, ça ne marche pas à tous les coups, mais je compte améliorer mon système pour qu'il puisse fonctionner avec tous les engins de l'adversaire, séduire les jolies filles et reprendre mes chaussettes.

Grâce à ce stratagème peu fair play mais efficace, j'ai pu prendre possession d'engins à la puissance de feu incroyable, et accomplir mon travail de gentil héros: pulvériser les atomes de chaque alien qui rôde dans le coin!

TRANSFERT

Pour vous emparer d'un vaisseau ennemi, touchez-le avec une torpille. Il se matérialise et laisse place à un halo bleu. Traversez-le et vous prendrez sa place. Lorsque vous encaissez un tir, vous retrouvez votre forme originale. Vous ne pouvez "vampiriser" un adversaire que si vous revêtez la forme de base, celle de votre petit vaisseau. Il est impossible de passer d'un vaisseau ennemi à l'autre. Entre les deux, il faudra retrouver votre forme originelle. Voici les engins que vous pouvez récupérer:



BARON
Normal Shot:
Sonic Gun
Special Shot:
Spread Bomb



MAZE
Normal Shot:
Meca Canon
Special Shot:
Atomic Shield



NEPTUNE
Normal Shot:
Wild Laser
Special Shot:
Hyper Bomb



TAITAN
Normal Shot:
Catalyser
Special Shot:
Homing Missiles

REVIEW



BLAZEON™

PUSH START BUTTON

NORMAL

ATLUS
40.8

EDITEUR : ATLUS

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1

JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 23%

Inexistante. L'écran comporte les indications classiques: score, high-score, nombre de vies.

GRAPHISMES 92%

Splendide et coloré.

ANIMATION 75%

Des sprites qui ne ralentissent pas mais un décor de fond qui scrolle d'une façon pas très "cathodique"!

BANDE-SON 91%

Jolies mélodies, pas trop envahissantes.

JOUABILITE 74%

Jouable mais manquant de souffle.

DUREE DE VIE 86%

A partir du niveau trois, les choses se compliquent.

INTERET 62%

Un shoot-them-up pas mauvais mais trop classique, manquant par trop d'ambition.

Avant d'arriver au boss de fin de niveau, vous aurez droit à une animation montrant votre passage en hyper-espace.

Ces intercepteurs ennemis sont extrêmement mobiles et rapides.

RELEASE HYPER-DRIVE AND RETURN TO NORMAL DRIVE MODE TO GET OUT OF HARP
SET UP DESTINATION IN REAL TIME

SCORE 52300 54
HI-SCORE 412900

Ces espèces de météorites motorisées sont de gigantesques pièges. Faufilez-vous dessous avec votre vaisseau avant qu'il ne soit trop tard.

Après avoir abattu une à une les tourelles, vous pensiez en avoir fini avec ce gardien de fin de niveau. En fait, il ne s'agit que de l'arrière d'un vaisseau gigantesque et dans quelques minutes, il vous faudra repartir à l'abordage pour vous en débarrasser définitivement.

COMMENTAIRE



KANEDA KAN

Adapté d'un jeu d'arcade, Blazeon possède, comme beaucoup d'adaptations sur SFC, des décors superbes. Les animations sont de qualité et ne souffrent d'aucun ralentissement, événement suffisamment rare en ce qui concerne les shoot-them-up sur cette console pour qu'on le mentionne. Il n'y a que la gestion des tirs qui laisse un peu à désirer. Le programme attend que votre tir ait traversé l'écran avant de lancer un second projectile. Résultat: plus vous vous approchez du bord droit de l'écran, plus votre arme prend des allures de mitrailleuse lourde! A la fin de chaque niveau, un tableau récapitule votre score en fonction du temps que vous avez mis à abattre le boss et de vos succès contre les intercepteurs ennemis.

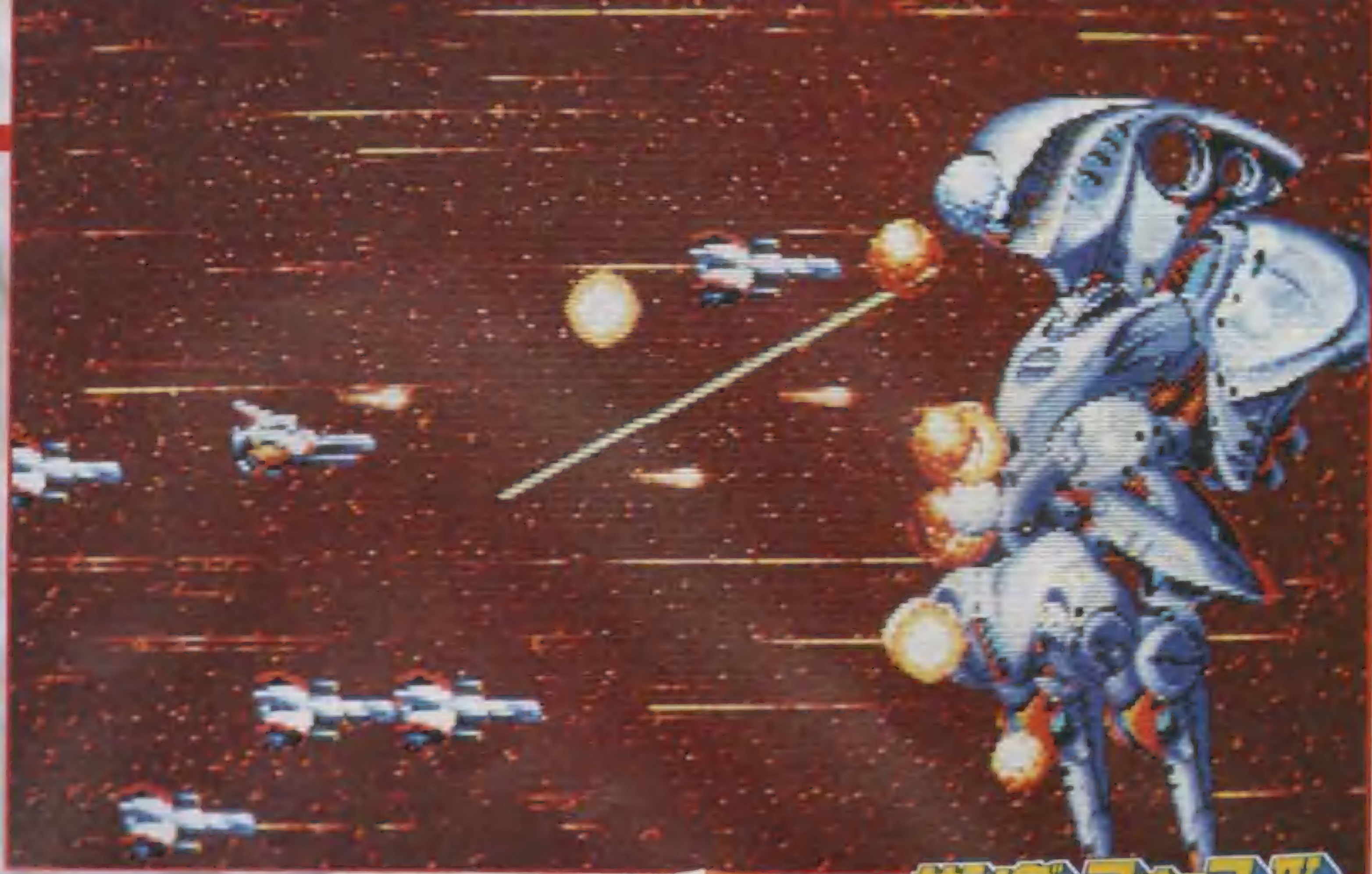
GLEYN BIT
Normal Shot:
Side Arm
Special Shot:

HYPER DEE
Normal Shot:
B-beam Gun
Special Shot:
Field

SHADOW BLADE
Normal Shot:
Twin Canon
Special Shot:
Dimension Field



Le voici enfin! Tous ces joueurs laissés en larmes après avoir fini le troisième volet de cette saga galactique vont pouvoir jeter au panier leurs Kleenex pour replonger au cœur de furieux combats. Il y avait deux ans que la bataille de Thunderforce III contre l'empire Ohn était sur le point de recommencer, ce dernier étant bien décidé à exterminer la race humaine. Il est temps pour les pilotes de Thunderforce de reprendre du service pour sauver l'univers. Il y a quelques différences entre les précédentes versions et la nouvelle. Alors que Thunderforce II et III étaient implantés sur des cartouches de 4 megabits, le quatrième du nom profite d'une cartouche de 8 mégabits. Ceci a pour effet de multiplier le nombre des niveaux et des armes disponibles. Le scrolling en parallaxe rentre dans une nouvelle ère, le plaisir du shoot'em up croissant et décroissant au-delà de l'écran lui-même. C'est une suite sans fin d'excentriques vaisseaux aliens à détruire, de boss de fin de niveau à battre et de capsules Power Up à collecter!



サンダーフォースIV

THUNDER FORCE IV



◀ Un boss de fin de niveau donne du fil à retordre au Rynex.

LA PARADIS DES ARMES

La diversité des tirs est ce que nous apprécions dans les shoot'em up. Technosoft reste dans la tradition et Thunderforce IV nous offre une multitude d'armes à collecter! Quelques unes ressemblent fortement à celles de Thunderforce III mais la plupart ont été modifiées. Voici le secret de chacune d'entre elles:



▲ Un psychotique K9 est attaqué.

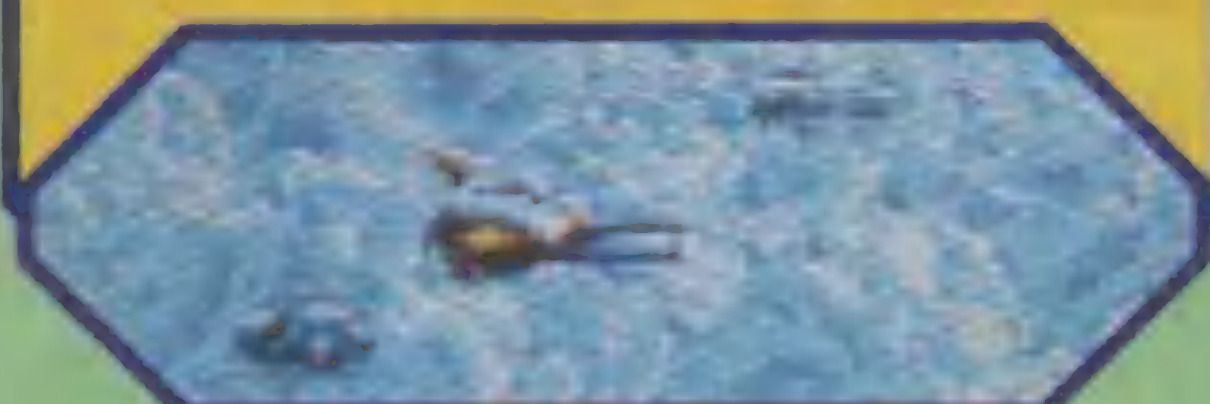
FREE WAY

Lorsque l'écran commence à être surpeuplé, c'est qu'il est temps de songer à l'utilisation du Free Way. Les missiles partent en diagonale et à l'horizontale, histoire de dégager la route devant votre appareil. Utilisés en grande quantité, les missiles constituent une arme redoutable.



CLAW

L'une des extensions les plus importantes, le Claw tourne autour de votre vaisseau, multipliant les tirs et permettant à l'appareil de gagner de nouvelles batailles contre les aliens.



HUNTER

Une vieille connaissance fort utile à la survie du vaisseau. Le hunter est une arme infrarouge projetée contre les engins ennemis. C'est une arme très efficace lorsque votre appareil est attaqué de toute part.



SNAKE

Comme son nom l'indique, le Snake rampe au sommet et à la base de l'écran, détruisant tour à tour canons fixes et bombes qui, en d'autres temps, auraient provoqué panique et destruction.



REVIEW

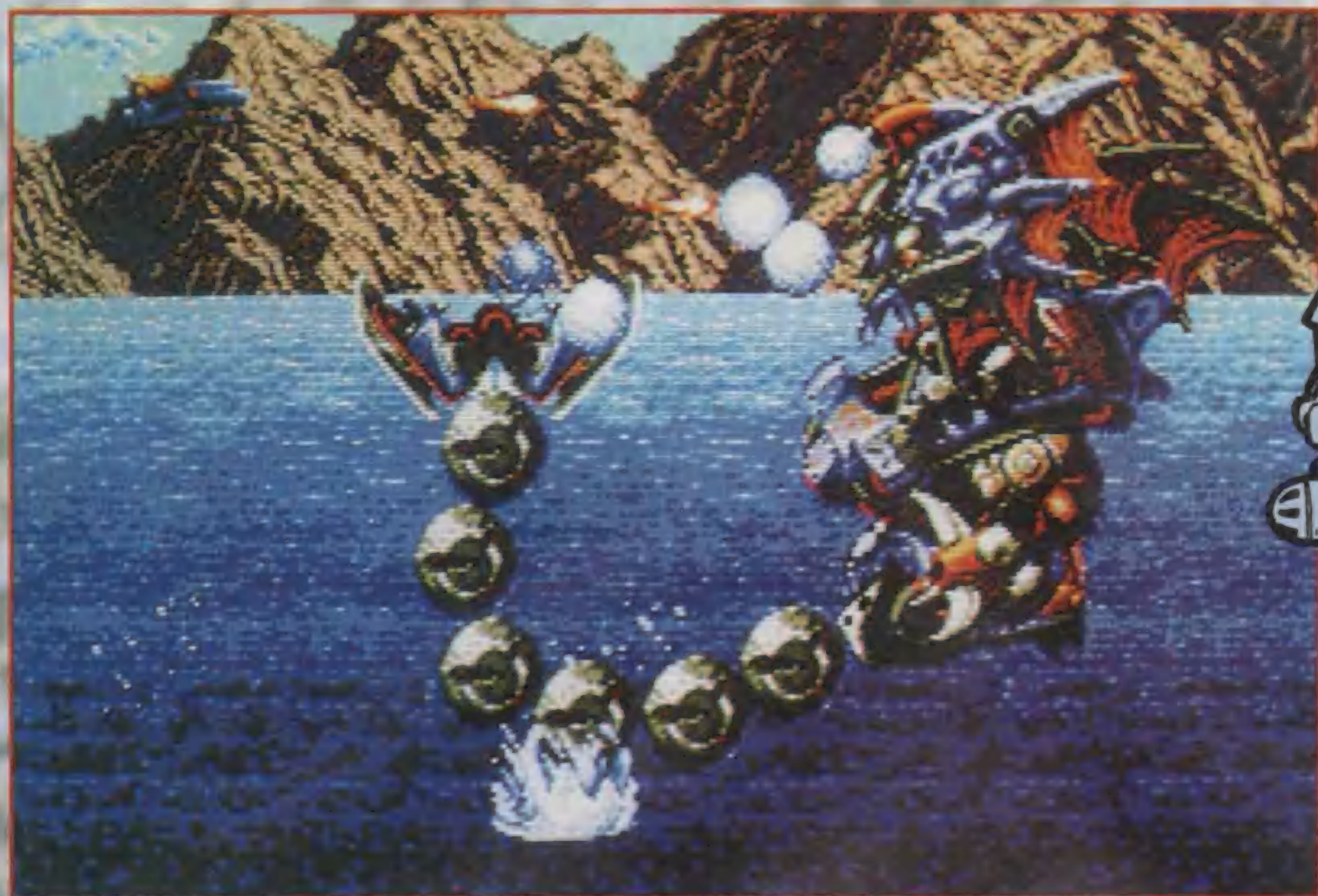


COMMENTAIRE



ROB

Je sais que vous vous interrogez : est-ce encore mieux que Thunderforce III ? Eh bien ! pour vous éviter des soucis, oui, c'est mieux que Thunderforce III. La vraie question est de savoir jusqu'à quel point et là, la réponse est moins catégorique. Les graphiques sont le sommet de l'art, avec un multitude de sprites détaillés, des effets de profondeur à vous couper le souffle et des armes ahurissantes. L'animation est rapide et fluide, et il y en a une telle quantité que lorsque des hordes d'ennemis se précipitent sur vous, le jeu souffre de quelques ralentissements. Malgré cela, le jeu est aussi jouable que ses prédécesseurs et le contrôle de l'appareil toujours aussi aisé à maîtriser. L'amélioration la plus impressionnante est le

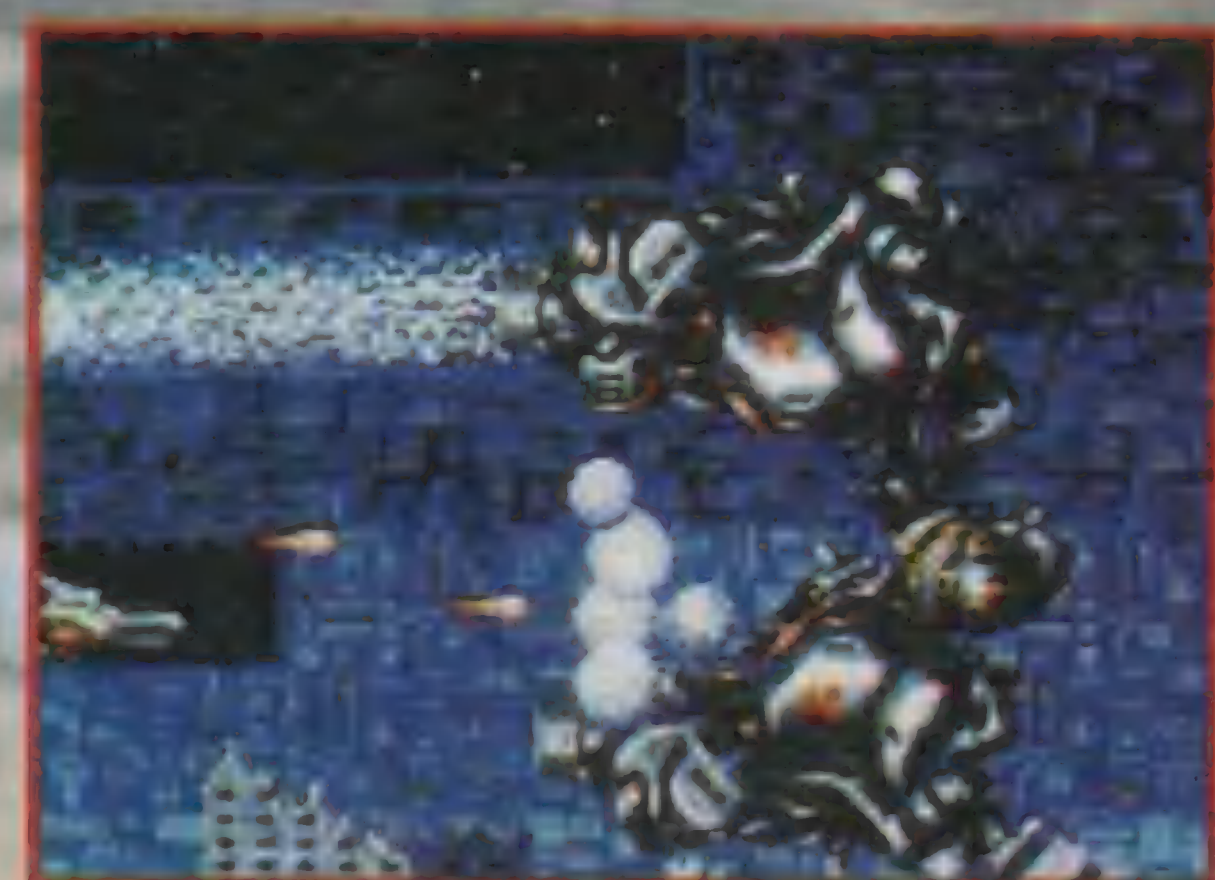


▲ Le courageux pilote s'attaque à un monstre mécanique marin.



L'ÉCRAN GÉANT

Dans Thunderforce IV, c'est un véritable plaisir de faire scroller l'écran car la zone dans laquelle le Rynex évolue n'est pas réduite en haut et en bas de l'écran. Le jeu scrolle verticalement, révélant un immense champ de jeu, plein à craquer d'ignobles adversaires. N'oubliez pas les Power Up, car ils ne seront pas forcément visibles directement à l'écran.



▲ Une incroyable puissance de feu dans le niveau des Ruines.



scrolling vertical qui réussit à donner une impression d'immensité. A côté de cela, il n'y a pas de réelle différence avec Thunderforce III. En dépit de graphiques superbes et d'une jouabilité parfaite, il n'y a rien de remarquable dans ce jeu. Si le scrolling constitue une nouvelle expérience, le concept, lui, ne change pas. Je suppose que je pourrais appeler cela un lifting de Thunderforce III. Evidemment, pour ceux qui ne possèdent pas la version III de ce jeu, la nouvelle mouture de Thunderforce constitue ce qui se fait actuellement de mieux sur Megadrive. Mais pour ceux qui l'ont, qu'ils attendent quelque chose de différent avant de casser leurs tirelires !

RAILGUN

C'est un laser qui s'avère être une arme redoutable. Comme le tir arrière, il tire vers l'arrière et vient vite à bout des ennemis qui se fauillent dans votre dos.



BLADE

Cette arme ressemble à un boomerang qui, heureusement, ne revient pas sur vous. Bien classée au niveau de la puissance, elle n'est efficace que contre les ennemis qui vous font face.



BACK SHOT

Déjà en service dans les précédents Thunderforce, le tir arrière couvre à la fois l'arrière et l'avant de votre appareil. Tout comme le Twin Shot, il est parfait pour le début du jeu mais s'avère moins efficace contre des adversaires de taille plus conséquente.



TWIN SHOT

Le tir jumeau est l'armement de base dont votre vaisseau est équipé. Il faudra compter sur cette arme au début mais elle deviendra aussi utile que l'échoppe d'un barbier sur les marches de l'échafaud quand les choses commencent à aller mal !





LA FETE A CHAQUE NIVEAU



▲ Le Rynex utilise les missiles Free Way.



▲ Corlace, j'vous le dis!



▲ Jongler peut être très marrant, les gars!



▲ Les missiles Snake se la coulent douce...

Parce que Thunderforce IV dispose de 8 mégabits au lieu de 4, il y aura plus de niveaux à passer. Les quatre premiers peuvent être choisis comme point de départ mais après ceux-là, chaque niveau doit être terminé avant d'accéder au suivant. Vous aurez besoin d'un bon nombre de vies et de Power Up.



COMMENTAIRE



JULIAN

Sublime réalisation artistique et grande jouabilité, Thunderforce IV m'a néanmoins extrêmement déçu pour son manque d'originalité. Excepté la grande taille de l'écran, le jeu n'est jamais qu'un classique du genre: vous shootez les méchants, récupérez les bonus et venez à bout des monstres de fin de niveau. Même les armes souffrent d'un manque de renouvellement. Malgré des graphismes et des sons d'une excellente qualité, le jeu reste un shoot'em up dont les capacités auraient été poussées le plus loin possible. J'ai bien sûr pris du plaisir à jouer, mais le manque d'innovation a fini par me lasser. Thunderforce IV est sans aucun doute possible l'un des meilleurs et l'un des plus impressionnants shoot'em up jamais vus sur Megadrive mais, pour être honnête, je ne l'achèterai que si je manque de shoot'em up à scrolling horizontal dans ma collection!



EDITEUR : TECHNOSOFT

PRIX : F

DISPONIBILITE : IMPORT

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1

JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 87%

Belle intro et la plupart des options classiques. Malheureusement, pas de système de mots de passe.

GRAPHISMES 93%

Superbes graphismes, fins et savamment colorés. Pas de problème avec l'animation.

BANDE-SON 86%

Effets sonores sympas mais les airs "jazzy" ne collent pas vraiment au jeu!

JOUABILITE 90%

Le jeu répond rapidement, exactement ce qu'on est en droit d'en attendre.

DUREE DE VIE 82%

Niveaux de difficulté et nombre de stages font que ce sera difficile à finir en une fois.

INTERET 87%

Le meilleur shoot'em up que vous pourrez trouver sur Megadrive, mais un manque cruel d'originalité. Dans le genre, poussé à l'extrême.

DANS QUEL ETAT
SEREZ-VOUS
APRES
STREETFIGHTER II ?





SUPER NINTENDO (H)
ENTERTAINMENT SYSTEM



Aïe, aïe, aïe !

Quand on perd dans Streetfighter II, ça fait vraiment très mal. Dites-vous bien que 8 combattants, les plus méchants, les plus monstrueux, les plus abjects qui soient, et 4 maîtres d'Arts Martiaux vous attendent. Leur mission : vous démolir, vous écraser, vous envoyer aux oubliettes.

En supposant qu'ils soient de bonne humeur !

Pour éviter la salle des urgences, à vous d'utiliser les 8 possibilités de combat qui existent sur les manettes de la Super Nintendo, du retourné en passant par la flexion offensive. A vous de jongler avec les subtilités d'attaque, des plus simples aux plus puissantes.



Les mordus des jeux d'arcade ont déjà pu goûter aux délices de Streetfighter II. La version de Super Nintendo est tout aussi forte. En un mot, préparez-vous à être KO.





PAPERBOY 2

Paperboy est de retour! Apparu pour la première fois sur une borne d'arcade d'Atari en 1985, il n'a jamais cessé d'être adapté sur toutes les machines (micros et consoles). Pour ceux qui seraient passés à côté, voici le résumé de l'histoire. Paperboy est un livreur de journaux qui se déplace uniquement à bicyclette. Chaque jour, il doit distribuer le journal aux abonnés tout en évitant les nombreux obstacles de la ville: voitures, poussettes d'enfant, passants et même des monstres sortis tout droit des égouts... D'une main, il pilote son engin, de l'autre il envoie les journaux dans les bonnes boîtes aux lettres. Il se peut qu'il se trompe de maison et envoie un journal à un non-abonné. C'est une bonne initiative car le jour suivant, ce dernier n'hésitera pas à s'abonner. Les journaux lancés peuvent aussi servir à arrêter des voleurs, à détruire des fantômes ou à se frayer un chemin parmi tous les obstacles. A différents points de la ville, des paquets de journaux sont à la disposition de Paperboy. Cela lui donne de nouvelles "munitions". A la fin d'une journée, il augmente ses points en participant à un round de bonus. C'est une sorte de gymkhana, au cours duquel il doit slalomer entre des plots et sauter par-dessus des flaques d'eau. Durant trois semaines, il doit sans relâche livrer les périodiques. La taille des maisons et surtout la difficulté augmentent au fur et à mesure des semaines. Par rapport au premier Paperboy, la seule innovation est le choix d'un deuxième joueur, Papergirl. C'est une livreuse de journaux qui a exactement les mêmes attributs que le garçon!

COMMENTAIRE



AXEL

J'espérais qu'un jeu mille fois adapté, dont l'intérêt est extrêmement limité, pour ne pas dire nul, aurait pu tirer son épingle du jeu en débarquant sur Super Nintendo. Que nenni! Sa piètre réalisation le

relègue au rang des conversions ratées. Animation déplorable, graphismes propres mais sans aucune variété, jouabilité totalement contestable. Le "pilotage" du vélo est hasardeux. Pour éviter les obstacles ou changer de direction, il faut s'y prendre à l'avance. Les tests de collision sont imprévisibles et calculés de façon aléatoire. De qui se moque-t-on? On n'arrête pas de nous rebattre les oreilles avec les superproduits de la Nintendo française, alors pourquoi nous imposer des versions aussi désastreuses que celle-là? Paperboy a vécu, place aux idées nouvelles et aux jeux dignes de ce nom.



Le journal vous informe d'éléments troublants qui ont lieu dans la ville. En résolvant ces problèmes, vous augmentez vos points.



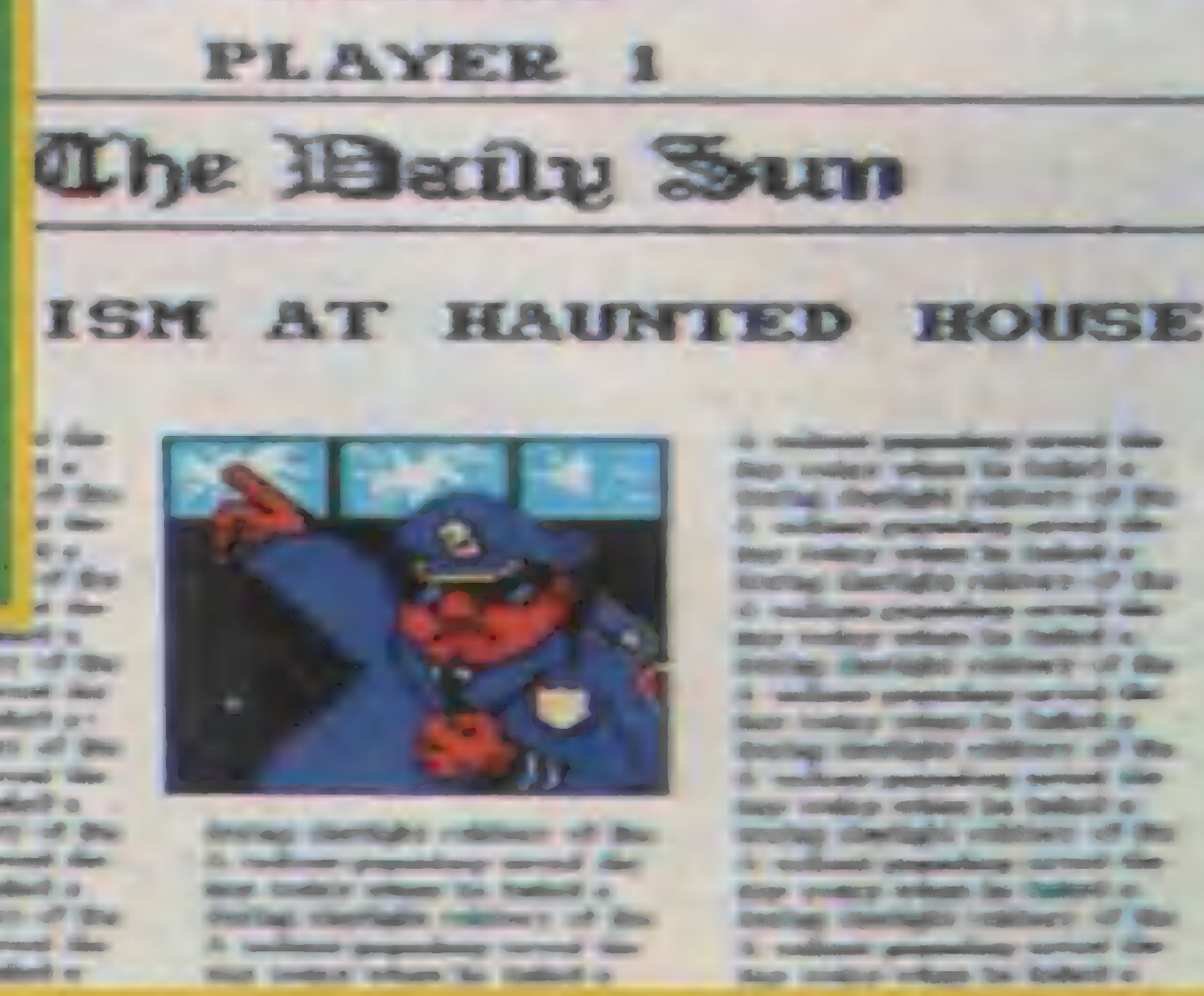
▲ N'essayez pas de viser la boîte aux lettres, vous risquez de la rater. C'est vraiment un pur hasard si le journal atteint sa cible.



▲ Les gargouilles ne sont pas dangereuses. Vous pouvez les réduire au silence en leur envoyant un journal.



Même le jardinier paisible peut devenir fou furieux et vous courir après. Pensez à refaire le plein de journaux en roulant dessus.



En fin de journée, un stage bonus se déroule à l'intérieur d'un terrain de sport. La jeune fille sur sa bicyclette est la Papergirl.



MINDSCAPE PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION	43%
Un vulgaire commentaire et un menu d'options ridicule.	
GRAPHISME	45%
Les sprites sont laids.	
ANIMATION	31%
A part l'humour des scènes animées, on s'endort...	
BANDE-SON	79%
La musique un peu jazzy relève le niveau du jeu.	
JOUABILITE	22%
Contrôler son vélo est déjà un exploit en soi...	
DUREE DE VIE	8%
Tous les niveaux se ressemblent, c'est désolant.	
INTERET	5%
Sa réalisation est peu digne d'une SNIN.	

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE



REVIEW

Cette nouvelle simulation de F1 est une adaptation fidèle du F1 Circus sur PC Engine. C'est à 99% le même jeu. L'une des particularités de cette course de F1 est qu'il faut se qualifier pour participer à un grand prix. Ces tours de chauffe chronométrés servent aussi à définir la place que vous occuperez sur la grille du départ. Enfin, ils sont indispensables pour effectuer les derniers réglages avant la course. Frein, moteur, châssis, boîte de vitesses, suspension, ailerons, pneumatiques... Vos choix sont guidés par les conditions climatiques et le tracé du circuit. Aux seize circuits officiels s'ajoute une demi-douzaine d'autres. Vous choisissez le nombre de tours, et désignez ceux auxquels vous voulez participer. L'entraînement est recommandé, sauf à ceux qui connaissent parfaitement chaque pouce de la piste, comme Robby. Vous avez réussi à être parmi les vingt-huit pilotes qualifiés? Félicitations! Le meilleur est à venir. Sur la grille de départ, vous devez rester concentré pour ne pas rater les premières accélérations. Elles sont capitales. Dites-vous bien que toutes les voitures roulent pratiquement à la même vitesse et qu'un retard de quelques secondes est souvent irrécupérable. D'autant plus que vous serez sûrement amené à faire des arrêts aux stands. Durant la course, les pilotes adverses n'hésitent pas à vous fermer la route. C'est de bonne guerre. Vous feriez la même chose si vous aviez une meute vrombissante à vos trousses. En attendant ce jour glorieux où le champagne jaillira de vos mains fébriles, attachez votre ceinture et accrochez-vous!



COMMENTAIRE

Déception! La version pour la PC Engine de ce jeu constituait pour moi le jeu de formule 1 le plus excitant qui soit, et je ne compte plus le nombre de championnats auxquels j'ai participé sur F1 Circus. L'arrivée de ce méga-hit sur Super Famicom me faisait saliver par avance, car on connaît les avantages techniques de la console Nintendo par rapport à la PC Engine. Et pourtant, malgré quelques améliorations, notamment au niveau de la construction des

voitures, F1 Circus Super Famicom ne m'a pas emballé car les spécificités de la machine ont été mal exploitées dans ce jeu. Je retourne à ma PC Engine!

ROBBY



Oh! la belle verte! Encore une jolie sortie de route. Elle n'endommagera pas votre voiture mais vous fera perdre un temps précieux.



Ne prenez pas de risque inconsidéré en doublant dans les virages. Attendez une ligne droite pour utiliser le phénomène d'aspiration.

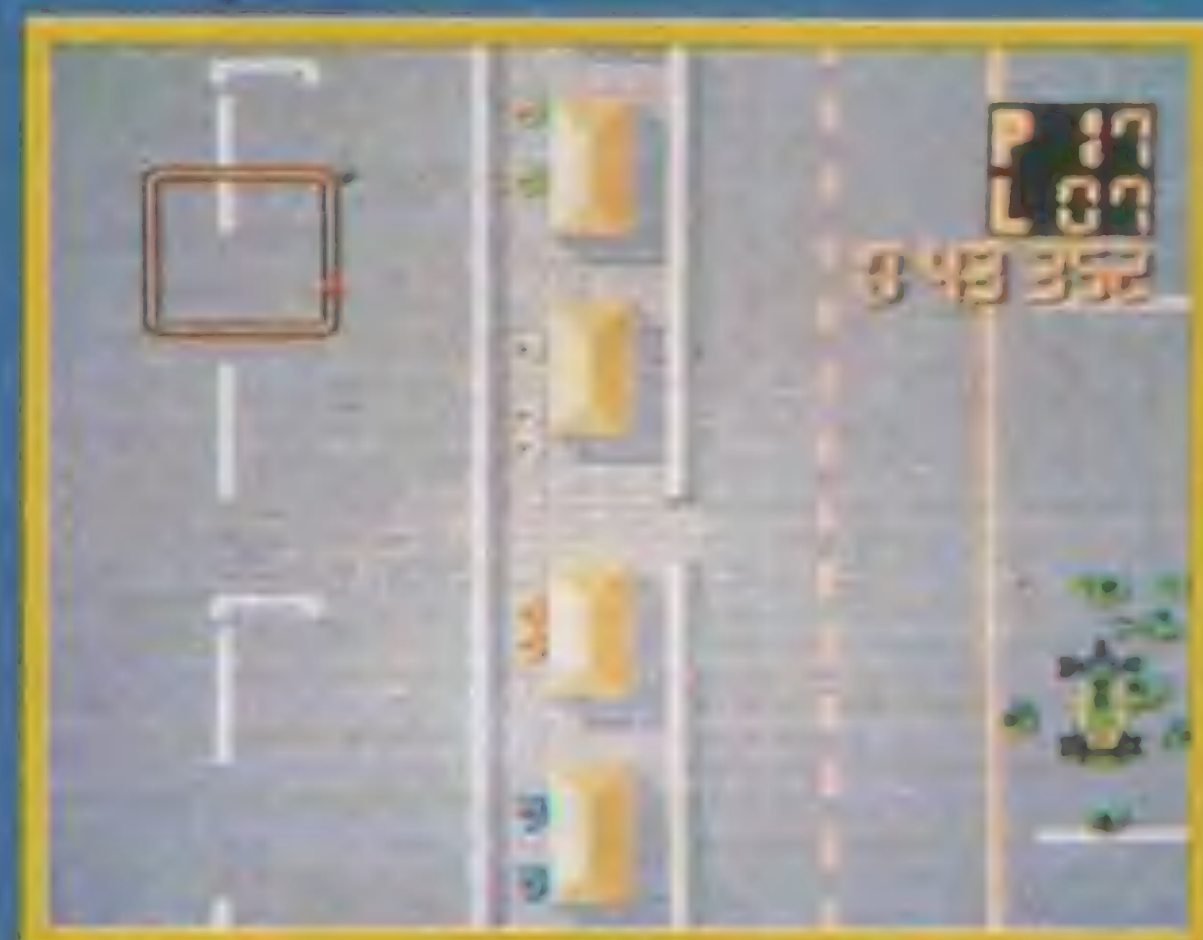
A mon avis, vous n'avez pas pris le bon chemin! Vous risquez de ramer un maximum pour sortir de cette impasse.



Sur la grille de départ, les bolides sont prêts, vous sentez monter la pression. Gardez les yeux sur le concurrent situé devant vous. Il permet de bien aborder les premiers virages.



Beau carambolage! Appréciez, la qualité graphique des sprites.



Entre les sorties de route, les chocs de voitures et les changements météo, ce serait bien le diable si vous ne vous arrêtiez pas au stand.



Avant le virage, freinez un max pour ne pas vous retrouver de l'autre côté de la piste. Une fois dedans, foncez!

COMMENTAIRE



AXEL

Je ne vous cacherai pas qu'il faut vraiment adorer les petits bolides pour trouver un quelconque intérêt à ce jeu. Assez difficile à maîtriser, il est sévère pour les pilotes non expérimentés. Les deux tours de qualification n'épargnent personne, comme dans la réalité. La vision de la piste est à mon sens trop limitée (vue en hauteur sans relief) et empêche le pilote d'anticiper les virages et de prendre la meilleure courbe. Lors de la course, il arrive fréquemment que vous rouliez tout

seul pendant les quatre premiers tours et que tout d'un coup un nombre incalculable de voitures vous passent devant. D'où viennent-elles? Mystère! Et estimez-vous heureux si elles ne vous percutent pas. Vos chances, déjà minimes, de revenir sur le peloton de tête s'envoleraient en fumée. Plusieurs aspects du jeu m'ont particulièrement irrité. Il m'est arrivé de rester définitivement coincé par des pneus placés sur les bas-côtés. Serait-ce un "bug"? Il faut attendre que toutes les voitures aient fini leur course pour changer de circuit. Si vous finissez dans les premiers, vous pouvez attendre près d'une minute! Dans l'ensemble, cette simulation est d'un bon niveau, mais sa grande difficulté risque de limiter le nombre d'acheteurs.

SUPER F1 CIRCUS FACE A SES CONCURRENTS

Deux autres simulations de F1 sont dignes de prendre place sur le podium. Tout d'abord, F1 Grand Prix de Video System (voir Consoles + n° 11). Très proche de S.F1 Circus, il offre de nombreuses options (sauvegarde possible...) et un choix de circuits assez varié. Très réaliste, il séduira avant tout les mordus de F1. Exhaust Heat est le second lauréat (Consoles + n° 8). Sa représentation graphique du circuit est très originale et procure un effet de vitesse bien supérieur aux deux premiers titres. De plus, vous devez gérer votre budget pour acheter le meilleur équipement à votre bijou.

Préparation d'avant course. Ces options très complètes nécessitent un minimum de connaissances "techniques", d'autant plus que tout le jeu est en japonais... Un mauvais réglage et votre voiture a toutes les chances de ne jamais voir la ligne d'arrivée.

REVIEW



EDITEUR : NICHIBUTSU

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

100% japonais! L'option sauvegarde est un élément positif du jeu.

GRAPHISMES 73%

Juste ce qu'il faut. Les décors sont fidèles à la réalité. Sérieux et efficace.

ANIMATION 61%

On a une sensation de vitesse dans les virages. L'effet de rotation dans les tournants est assez réussi.

BANDE-SON 72%

De bonnes musiques accompagnent le jeu. Les bruitages sont corrects.

JOUABILITE 68%

La F1 devient incontrôlable après plusieurs sorties de route.

DUREE DE VIE 81%

Les options sont assez variées pour donner envie de persévérer.

INTERET 75%

Les vrais mordus de la F1 y trouveront leur compte. Les autres préféreront F1 Grand Prix, plus facile à maîtriser.

REVIEW



L'Apache est doté de quatre systèmes d'armement et le LHX en compte trois. Ils ont tous un rôle bien spécifique dans chaque mission.

CANON : Chaque appareil dispose d'un canon 20 mm standard. Les obus antiblindage sont très efficaces à courte portée. Le verrouillage de la cible s'effectue grâce à l'ordinateur de bord.

SIDEWINDERS : Le Sidewinder est un missile air-air dévastateur guidé par infrarouge. Il peut être utilisé contre des appareils en vol ou des cibles au sol.

HELLFIRES : L'Hellfire est un missile air-sol à tête chercheuse. Il sert à détruire les tanks et autres unités lourdes. Sa portée est de sept kilomètres.

ROQUETTES : Seul l'Apache est doté de roquettes aériennes Folding Fin (FFAR). Elles portent jusqu'à 1400 mètres mais sont utiles pour détruire les bâtiments ennemis lors des attaques à basse altitude.

CHESS

Ici, vous avez deux objectifs. Parachuter des médicaments sur une section bloquée dans le désert, puis aller secourir la seconde unité chargée de porter secours à la première.



RAINBOW VEIL

Votre service de renseignements rapporte que les Libyens détiennent trois otages dans l'un de leurs horribles camps de "rééducation". Les trois hommes ont reçu pour consigne de vous attendre en bordure du camp. Détruisez ce lieu infernal mais faites attention où vous tirez.



Tout le monde, dans les pays de l'Ouest, s'est réjoui de la paix mondiale qui a suivi l'annonce de la fin de la Guerre Froide. Néanmoins, même si les Russes sont devenus nos alliés, nous ne pouvons pas interrompre notre course à l'armement. Il y a toujours de nombreux pays hostiles de par le monde. La Libye en est un bon exemple.

Heureusement, ceux qui vont piloter le LHX Attack Chopper dans la nouvelle simulation de vol d'Electronic Arts sont là pour rétablir l'ordre. Cette conversion d'un célèbre hit sur PC va vous entraîner dans des conflits modernes. Une trentaine de missions vous sont proposées. Elles vont du simple parachutage d'approvisionnement aux attaques de convois. Pour ce faire, vous allez piloter les derniers-nés de la technologie militaire, l'Apache AH-64A de chez McDonnell, Douglas ou bien le LHX Stealth Chopper.

Les ennemis seront nombreux à vous empêcher d'atteindre vos objectifs. Il vous faudra savoir parfaitement manier votre appareil pour les éviter ou les détruire. Les multiples missiles Sam et Gaskin ainsi que les hélicoptères Hind n'hésiteront pas à vous mettre des bâtons dans le rotor.

LEAK

ATTACK CHOPPER



PILOTEZ VOTRE HELICOPTERE

Les combinaisons des boutons de votre joystick vous donnent accès à toutes les fonctions de

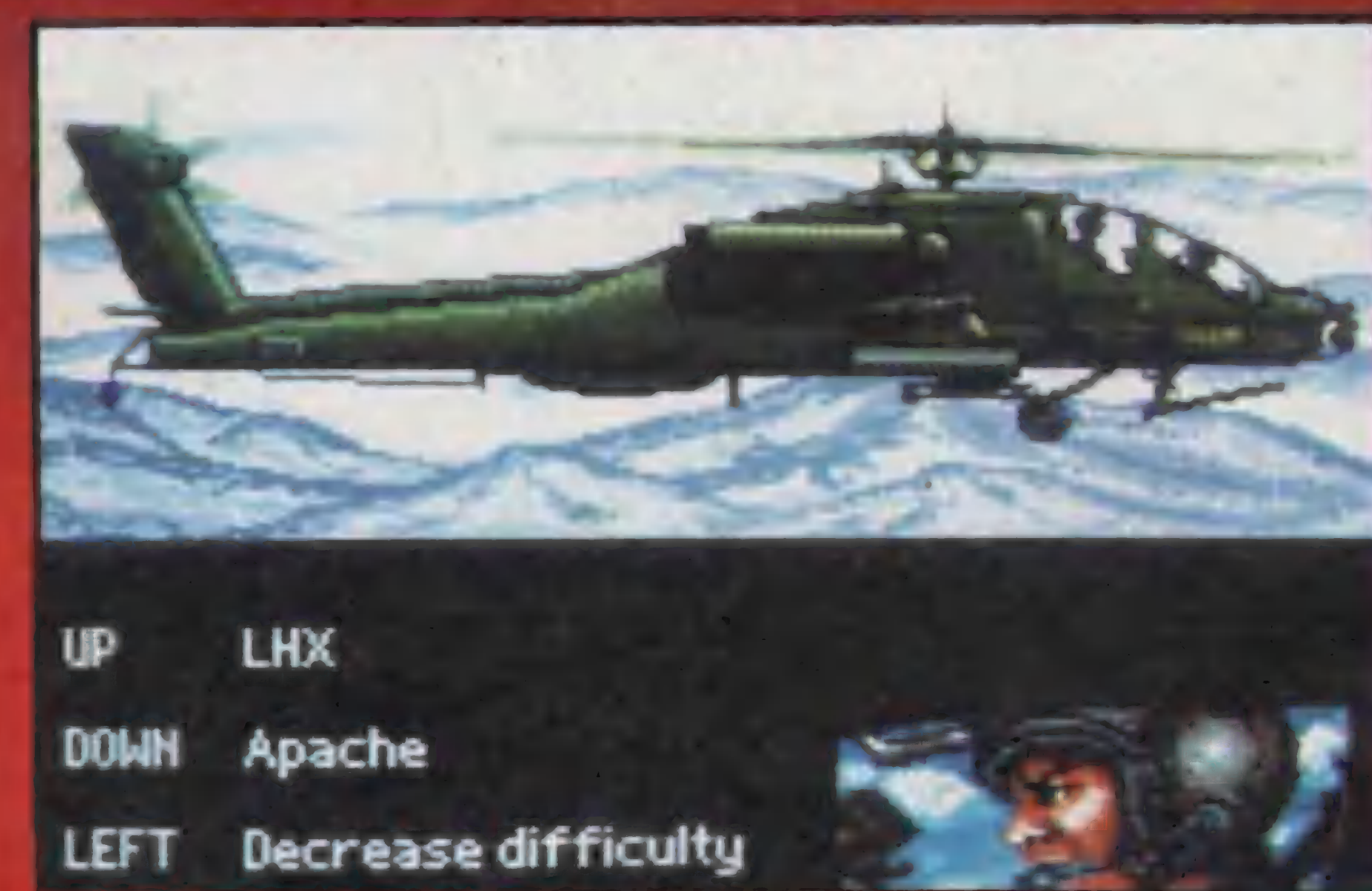
votre hélico. Mais vous pouvez aussi utiliser un second joystick branché sur le port n° 2 pour gérer votre armement. A moins que vous ne soyez ambidextre, cette option a l'avantage de permettre de jouer à deux. Le premier joueur dirige l'appareil et le second dégomme les ennemis.

COMBATS EN PLEIN DESERT

Le LHX peut accomplir n'importe laquelle des trente missions. Ces dernières sont de difficultés croissantes. Votre campagne débute au milieu du désert libyen et vous serez fréquemment amené à survoler de vastes étendues avant d'atteindre vos objectifs. Chaque mission est précédée d'un briefing de votre service de renseignements, d'un compte rendu des situations climatiques et d'un code d'accès. Ce code est fourni au début de la mission, ce qui évite au joueur de tout recommencer depuis le début. Les missions sont variées, vous ne risquez pas de vous ennuyer. Voici un exemple des missions qui vous attendent:

MAJESTIC TWELVE

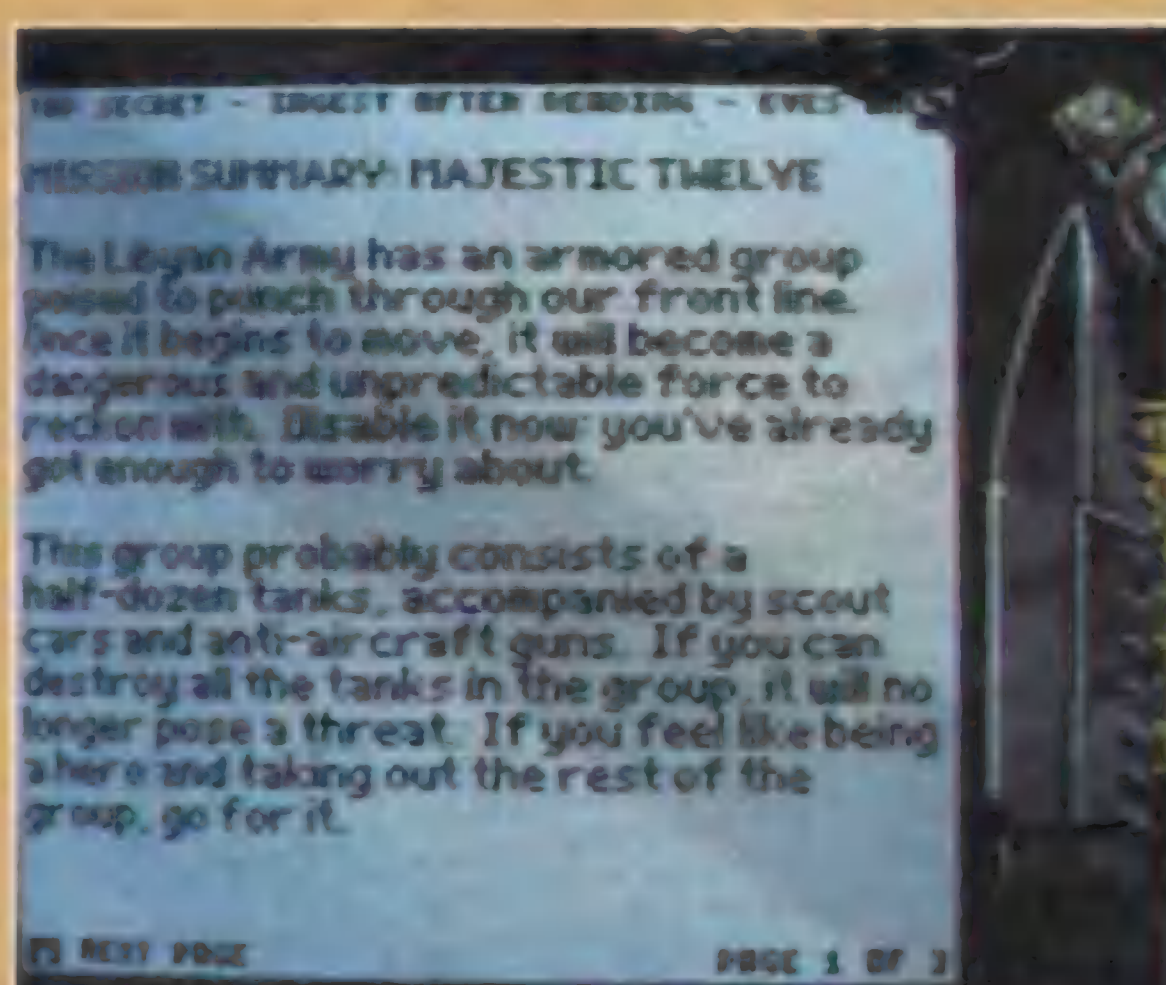
Une mission facile pour débiter. Des unités libyennes se rassemblent près de la frontière. Votre boulot est de les intercepter et de tirer sur tout ce qui bouge avant qu'elles ne passent à l'action.



UP LHX
DOWN Apache
LEFT Decrease difficulty

VOTRE ENNEMI

Vous ne connaîtrez rien de l'armement des Libyens avant qu'ils ne les utilisent contre vous. Nous vous livrons ici quelques renseignements ultra-secrets sur l'arsenal qu'ils sont supposés détenir.



PHOENIX

Cette mission est épineuse car vous ne savez pas où se trouve l'ennemi. Votre cible est un convoi de fonds volés que les Libyens tentent de faire passer à la faveur de la nuit. Votre service de renseignements ne vous a fourni que les lieux de départ et d'arrivée, alors un petit vol de reconnaissance s'impose!



▲ Le zoom du LHX permet de visualiser les ennemis au sol.

MISSILE SOL-AIR SA-7

Les missiles mobiles Sam sont une véritable malédiction pour les pilotes alliés. Leur tête chercheuse à infrarouge à longue portée font de vous une cible parfaite au-dessus du désert.



UNITE ZSU-57 AA

Un char antiaérien mobile. Vous le rencontrerez au cours de chaque mission. Faites très attention, s'ils vous touchent, c'est fini!



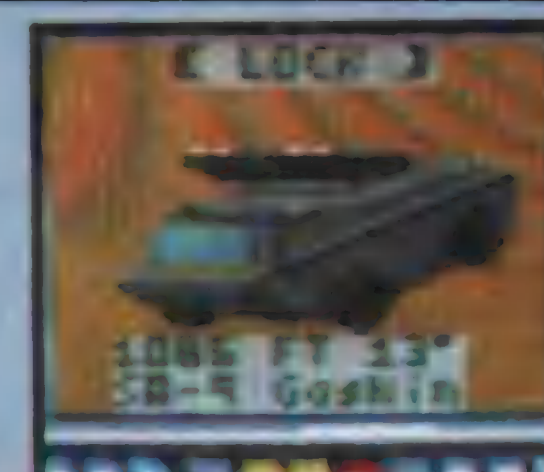
HELICOPTERE MI-24 HIND

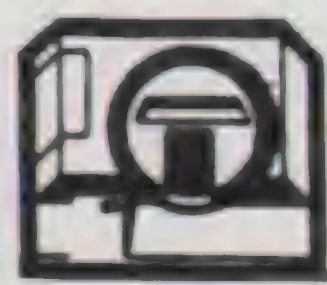
Les Hinds sont des versions modifiées de l'appareil antichar d'origine. Ils sont certes rapides mais le LHX l'est beaucoup plus, et d'une meilleure maniabilité.



LANCEUR DE MISSILE SA-9 GASKIN

Ce lanceur transporte le missile Gaskin. Imaginez les dégâts que peuvent faire trois kilos d'explosif sur votre hélico à Mach 1,5. A vous de jouer les acrobates!





ANALYSE DES INSTRUMENTS



L'agencement du cockpit des deux hélicoptères est totalement différent. L'Apache possède la plupart des instruments de base, alors que le LHX dispose du tout dernier système de pilotage informatisé. Ils utilisent tous deux le même ordinateur de navigation. C'est lui qui fournit les informations sur l'orientation et la distance de l'objectif. Il comporte aussi un radar d'une portée d'un mile. L'ordinateur de navigation (navcom) est couplé à celui qui vise l'objectif ennemi. Il vous donne l'état de la cible ainsi qu'une image rapprochée.



COMMENTAIRE



RICH

Après m'être familiarisé avec les contrôles, je n'ai eu aucun problème pour jouer à LHX Chopper. De plus, je l'ai trouvé bien meilleur que F-22 Interceptor. Alors que ce dernier est

essentiellement consacré au combat aérien rapide, LHX est plutôt un jeu tactique. Chaque mission exige de la réflexion et un examen sérieux des cartes. Se contenter de voler tout droit conduit à une mort certaine. Cela ne signifie pas que LHX soit dénué de toute action. Certaines missions sont très intenses et font appel à vos qualités de pilote si vous voulez vous en sortir. Graphiquement, le jeu n'est pas très détaillé mais la représentation en 3D est honorable. Elle dépeint très bien l'action. Le son est fonctionnel, avec des bruits corrects et un effet d'hélicoptère bien rendu, même si les dialogues sont un peu bizarres. Electronic Arts nous offre là un simulateur de vol digne des meilleurs. F-22 est parfait pour les fanas d'action. LHX Attack Chopper reste une excellente simulation réaliste d'une grande profondeur de jeu. Personnellement, je préfère LHX. Pour les adeptes de simulations d'hélicoptère sur Megadrive.

COMMENTAIRE



GUS

Je dois avouer qu'il m'a fallu un certain temps avant de m'habituer à LHX Attack Chopper. Il m'a d'abord paru ressembler à F-22, en moins bien. Mais avec un peu de persévérance, j'ai vite changé d'avis. La prise en main est un peu compliquée car les commandes sont très proches les unes des autres. Il était inévitable que quelques options de la version PC manquent. Le jeu demeure toute-fois une

excellente simulation de combats, offrant des missions aussi variées que bien conçues. Celle que je préfère est le sauvetage sous les tirs de la défense anti-aérienne libyenne. Venir à bout des cinq niveaux est un dur challenge. L'idée de modifier le point de vue, qui faisait un peu gadget sur F-22, est ici améliorée. Avec un peu d'habitude, vous vous verrez d'en haut en train de canarder un site d'artillerie, et pourrez admirer l'explosion de plus près. Ce jeu reste cependant inférieur à F-22 sur quelques points. Par exemple, les combats aériens ne sont pas aussi acrobatiques. Mais il se rachète largement par ses qualités stratégiques. En conclusion, c'est un jeu qui requiert patience et attention. A essayer.



EDITEUR : E.A.

PRIX : D

DISPONIBILITE : SEPTEMBRE

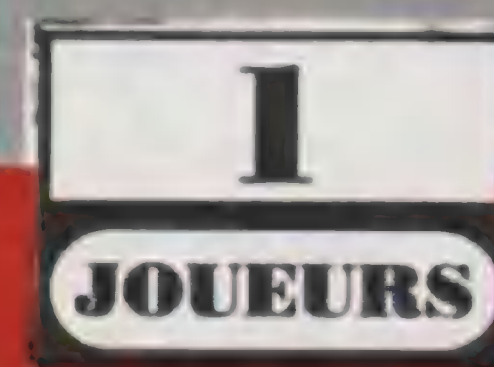
DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : PAR CODE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

CONTROLE : MOYEN



PRESENTATION 88%

De nombreuses options à découvrir et de belles images fixes lors de l'intro.

GRAPHISMES 83%

Les graphismes en vectoriel ont une animation correcte et la représentation du cockpit est très réaliste.

BANDE-SON 66%

Les effets sonores et les dialogues renforcent l'ambiance mais restent rares.

JOUABILITE 85%

Système de contrôle complexe et exaspérant pour les novices. Quelques séances d'entraînement devraient suffire.

DUREE DE VIE 90%

Persévérez et vous découvrirez un jeu profond et très prenant.

INTERET 89%

Une VRAIE simulation de combats aériens. LHX Attack Chopper est vivement conseillé à ceux qui cherchent un jeu qui dure plus d'une semaine.



Aux commandes d'un vaisseau en forme de serpent-dragon articulé, vous allez devoir combattre vos adversaires au sein de niveaux-labyrinthes. Serpent, vous en avez la forme reptilienne. Vous ne dirigez en fait que la tête, l'avant de l'appareil ; le corps suit, tronçon après tronçon. Votre aspect dragon se révèle par la possibilité de cracher un jet de flammes. Celui-ci n'est que momentané et, après l'avoir épuisé, vous devrez attendre quelques instants avant de pouvoir vous en resservir. Dans chaque niveau, vous devrez parcourir les couloirs pour gagner la tanière d'un robot qui garde l'accès au niveau suivant. Un temps limité vous est donné pour parcourir le labyrinthe et défaire le boss.



Enfermé, vous devez combattre le boss de fin de niveau.



A force d'encaisser les coups de l'adversaire, le bout du corps commence à devenir de plus en plus rouge. Cela signifie que la fin est proche.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Syvalian est une déception. Alors que l'idée de base était intéressante et que la réalisation des déplacements du dragon était convaincante, le reste de la cartouche n'est vraiment pas à la hauteur. Tout d'abord, Syvalian est laid. Peu de couleurs sont utilisées à l'écran et les labyrinthes se ressemblent tous. Rien à attendre non plus du côté de vos adversaires, ils se répètent de niveau en niveau et sont soit trop faciles à éviter, soit trop compliqués à combattre. Autre reproche, ce jeu est mal réalisé : sprites clignotants, mal affichés... Enfin, plus impardonnable encore, le jeu est monotone, voire inintéressant ! Bref, une cartouche à acheter dans le but de faire un cadeau à votre meilleur ennemi !



Un serpent-dragon cracheur de feu !

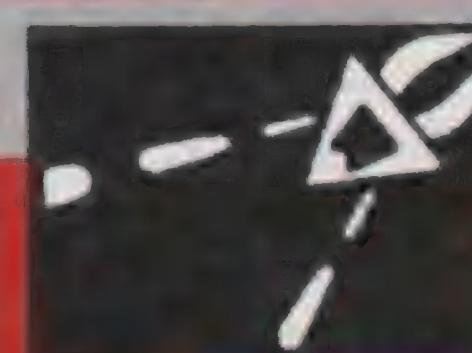


TOSHIBA/EMI PRIX : F
APPRECIATION

PRESENTATION	45%
<i>Pas d'intro mais un écran clair.</i>	
GRAPHISMES	35%
<i>Médiocre.</i>	
ANIMATION	45%
<i>A part votre appareil, laisse trop à désirer.</i>	
BANDE-SON	68%
<i>C'est encore ce qu'il y a de mieux ici.</i>	
JOUABILITE	13%
<i>Lassant.</i>	
DUREE DE VIE	25%
<i>Mauvais dosage de la difficulté...</i>	
INTERET	22%
<i>Très réduit !</i>	

1

JOUEURS



CARTOUCHE



Cette conversion pour Super Nintendo ne pourra que satisfaire les nouveaux possesseurs de cette console. Je rappelle le principe pour ceux qui auraient manqué l'épisode précédent: vous êtes un dieu, et vous devez vous occuper de votre peuple, pour qu'il "croisse et se multiplie". Vos petits bonshommes se déplacent et agissent tout seuls, et vous devez aplanir le terrain pour qu'ils puissent s'installer confortablement. Vous n'êtes pas seul sur cette planète, un autre peuple, guidé lui aussi par un dieu omnipotent, cherche à imposer son hégémonie. Evidemment, dès que vos deux peuples se rencontrent, c'est la guerre! Vous disposez heureusement d'un arsenal bien fourni: outre vos fidèles, que vous pouvez envoyer à la conquête des terres ennemies, vous disposez de volcans, de raz de marée, de tremblements de terre propres à semer la mort et la destruction. Au long des innombrables niveaux de Populous, vous et votre adversaire informatisé aurez droit à tout ou partie de cet arsenal. Hormis les quatre terrains originels, la version Super Nintendo en offre plusieurs autres, tels que celui où vous dirigez des petits cochons dans un paysage de dessin animé, ou encore celui dans lequel les bâtiments sont remplacés par les différentes consoles de la marque. Graphiquement, ce jeu est proche des versions ST ou Amiga, c'est-à-dire excellent. La musique et les bruitages participent au plaisir divin du joueur. Malheureusement, le maniement au joystick est délicat, et ceux qui connaissent les versions micro pourront être déçus.

LES UNIVERS DE POPULOUS

Au fil de vos réussites, vous découvrirez une infinité d'univers différents, de difficulté croissante. Plusieurs terrains illustrent cette progression. Les quatre univers de base (ceux présents dans le Populous originel) sont respectivement les verts pâturages, les arides déserts, les grandes étendues glacées et une représentation fidèle de l'enfer. Divers réglages (on peut les modifier) sont associés à chaque type de monde, et par exemple vos fidèles survivront quelques secondes dans l'eau alors qu'ils trépasseront instantanément dans la lave.

COMMENTAIRE

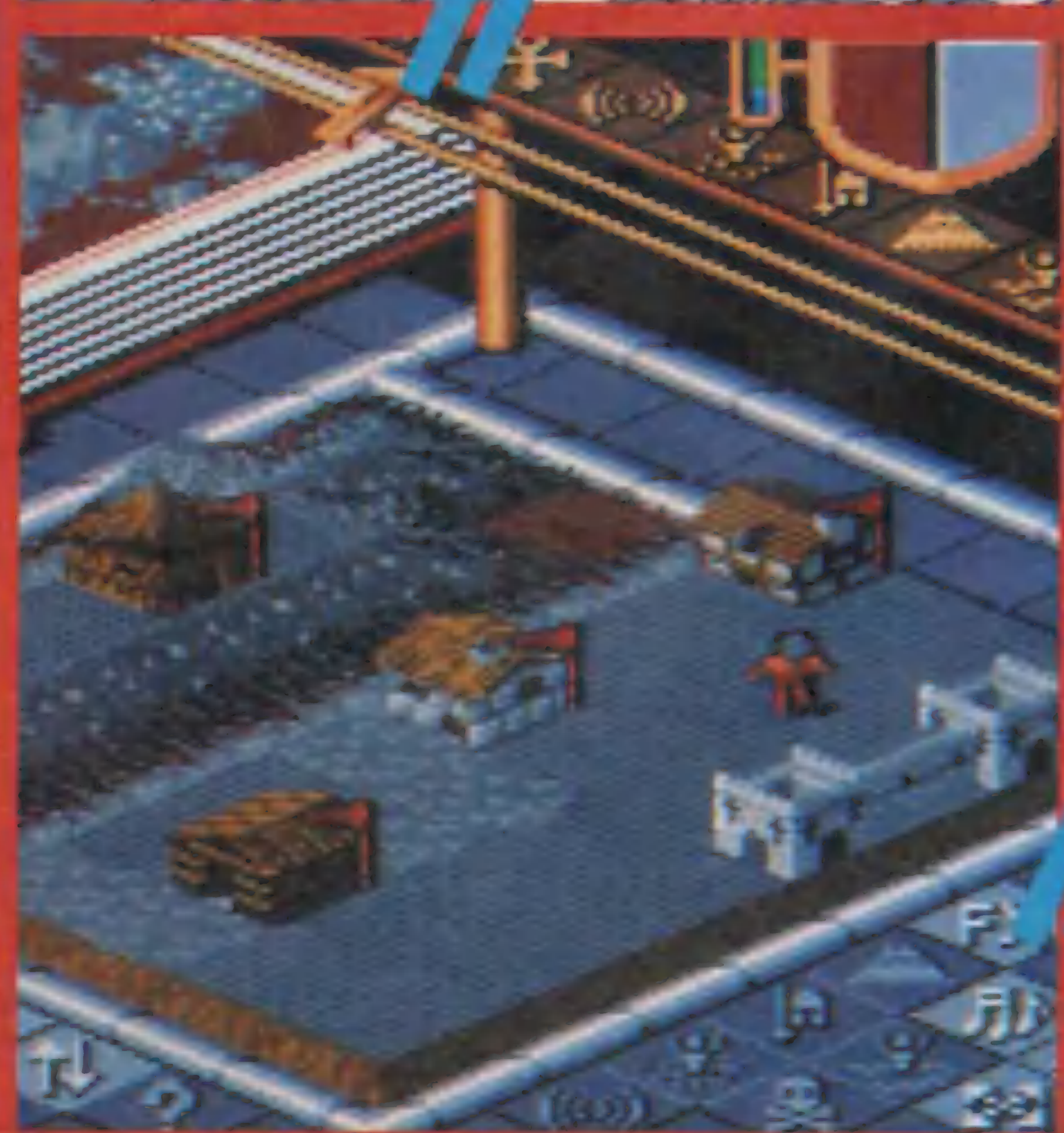


WIEKLEN

Bon, d'accord, c'est Populous. OK, c'est un bon jeu. Mais je trouve la note décernée sur Super Famicom exagérée. Non que la conversion soit ratée mais le maniement au joystick est ce que l'on peut appeler sans remords une "galère". Ce n'est pas la faute de la Super Nintendo, ce n'est pas la faute des programmeurs. C'est simplement que cet accessoire est mal adapté à Populous, qu'il gâche une bonne partie du plaisir. Qu'il faille déplacer le curseur sur tout l'écran pour faire

scroller la fenêtre de jeu, passe encore, mais il faut en plus appuyer sur Select pour passer au menu "actions", et encore une fois sur Select pour les options! Si vous ne connaissez pas la version micro, ce jeu vous enchantera. Dans le cas contraire, envisagez plutôt de rebrancher votre ancien micro (celui qui traîne dans le grenier)...

POPUL



POULOUS

Si les autres univers ont un but essentiellement décoratif, cela n'enlève rien à leur charme. Plusieurs sont extraits des "Promised lands", le data-disk de Populous sur micro. Vous aurez droit à la Révolution française, ou à la planète des petits hommes (si on peut appeler ça des hommes!) verts. Les suivants sont originaux, et vous découvrirez des souris environnées de gâteaux et de crème, des petits cochons dans un monde fleuri ou encore l'univers Nintendo, dans lequel les maisons sont remplacées par les consoles de la société. Les programmeurs de Bullfrog ont cédé à un délire bien sympathique...



COMMENTAIRE



MORGAN

Dans le monde des jeux vidéo, il y aura eu Pong et Populous. Malheureusement, ce ne sera pas la version Super Nintendo de ce dernier titre qui s'imprimera dans la liste des chefs-d'œuvre de cette décennie. Et pourtant, l'attrait indéniable de ce jeu vous retiendra plusieurs heures devant votre écran. Les options sont strictement les mêmes que sur les versions précédentes, et il n'y a pas de changement en ce qui concerne les graphismes. Le gros problème, c'est la maniabilité. Bon courage pour arriver à terminer une partie sans casser votre joystick. On est loin de la superbe version du PC.

SUPER NINTENDO

REVIEW



牛寺集



EDITEUR : NINTENDO

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : ASSEZ FACILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : INFINIES + CODES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 999

CONTROLE : ASSEZ MAUVAIS

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

Un didacticiel vous permet de découvrir en douceur les joies du jeu des dieux!

GRAPHISMES 84%

Clairs, lisibles et très mignons, surtout avec les nouveaux (planète Nintendo, Révolution française, etc.).

ANIMATION 82%

Les personnages bougent naturellement. Les actions spéciales sont impressionnantes.

BANDE-SON 88%

Tous les éléments sonores participent au plaisir du joueur.

JOUABILITE 65%

Le manque de maniabilité au joystick peut être considéré comme un défaut.

DUREE DE VIE 98%

Quand vous serez accroché, aucune cure de désintoxication ne pourra vous en libérer...

INTERET 86%

Populous est un très grand jeu, qu'il faut absolument découvrir.



C'est une tragique histoire! L'adorable dauphin, Flipper, star de la série télévisée des années soixante, a perdu la tête. Durant le tournage dans le Pacifique, il a souffert de terribles hallucinations liées à des souvenirs de guerre du Viêt-nam. Ce qui obligea les producteurs à renvoyer le dauphin chez lui. Dans Twisted Flipper, le joueur contrôle l'animal en lui faisant traverser les lignes ennemies. Il pourra guérir si il parvient à libérer les prisonniers de guerre... Voici le genre d'histoire qui aurait pu naître dans l'esprit d'un programmeur plein d'imagination.

En fait, Twisted Flipper n'a aucun rapport avec les dauphins, et encore moins avec le brave Flipper. Electronic Arts a conçu un flipper de la même famille que Dragon's Fury. Le joueur doit jongler avec une balle d'acier qui lui rapportera un maximum de points. Il faut des réflexes et une bonne dose d'habileté pour diriger cette balle rebondissante. Plus la peine d'aller au café pour jouer au flipper. Ce jeu d'Electronic Arts s'adapte parfaitement à votre console de salon Megadrive. Le nombre de flippers (c'est-à-dire les targettes qui permettent de renvoyer la balle) est au nombre de 6 (2 paires de 3). Si la balle d'acier franchit le dernier flipper, vous perdez la partie. Il faut avoir l'esprit bien dérangé pour avoir conçu un flipper aussi tortueux... Il n'a rien avoir avec tout ce qui a déjà été fait, notamment au niveau du nombre de joueurs. Ici, on peut jouer jusqu'à quatre joueurs, ambiance électrique et survoltée assurée! Rien à voir avec une histoire de gentils dauphins.

LES TROIS MONDES

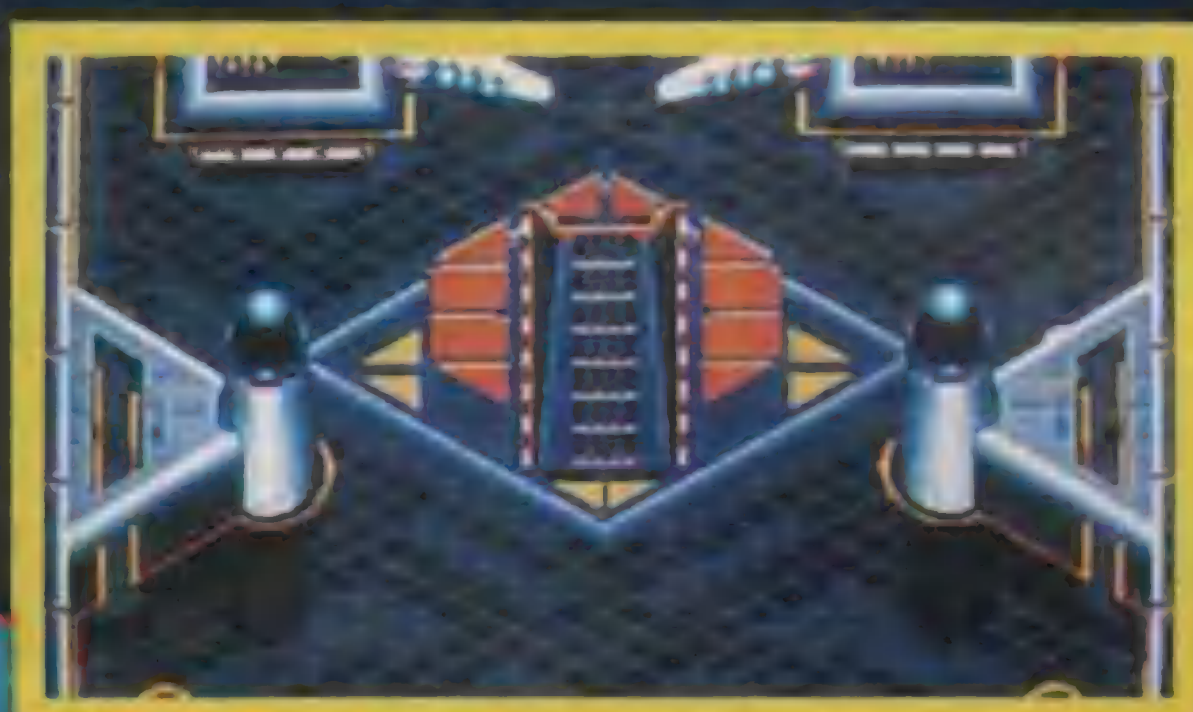
Comme cela a été mentionné plus haut, ce billard électrique est composé de trois flippers. Voici un court résumé de ce qui vous attend:



▲ L'esprit de Marlon plane sur le jeu.



▲ Tous les mille-pattes baveux doivent mourir!



TWISTED FLIPPER



LES FLIPPERS DU MILIEU

Dans cette partie du flipper, vous devez détruire, entre autres, les crânes coiffés d'une perruque verte, porteurs de sandales. Des bustes apparaissent aussi à l'écran. Pour les détruire, il faut leur tirer dessus avec la balle d'acier. Pour allumer les deux ampoules bleues à droite et à gauche des flippers, il faut faire rebondir la balle dessus plusieurs fois. Les targettes qui apparaissent en affichant les mots Head et Banger doivent être impérativement descendues. Une fois cela fait, la barrière qui empêche la balle de passer au niveau supérieur est désactivée. Hourra!

BONUS "FLIPPANT"

Ce qui compte avant tout lorsque l'on joue au flipper, c'est de totaliser un maximum de points. Pour cela, Twisted Flipper n'est pas manchot.

Il offre la possibilité de faire exploser le compteur! Le meilleur moyen est de se servir de la rampe de lancement. Pour y avoir accès, le joueur doit détruire toutes les targettes, allumer les losanges et abattre les lettres des mots "Jump Ramp". La rampe apparaît alors et il ne reste plus qu'à envoyer la balle dedans. Si cela réussit, un écran rempli de bonus s'ouvre devant les yeux ébahis du flipper-man! Cool, non?



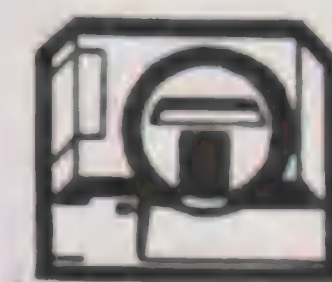
LES FLIPPERS DU BAS

Ces flippers sont les derniers remparts. A ce niveau, il faut vraiment être très vigilant. La plus grande partie du jeu se déroule ici. Vous y trouverez la rampe de lancement pour atteindre le niveau de bonus. Les chenilles qui se tortillent dans tous les sens sont vos principaux obstacles.

LES FLIPPERS DU HAUT

C'est la zone de jeu la plus petite mais aussi la plus excitante. La balle est surexcitée et devient presque incontrôlable. Des têtes de mort posées sur des squelettes effectuent la danse macabre au-dessus de vos flippers! Il ne faut pas se laisser impressionner par ces morts vivants.

Une bonne balle bien placée devrait les transformer en osselets!



▲ Dehors les monstres!



▲ Le retour du hippie!



▲ Descendez "Head".



COMMENTAIRE

Pour tous ceux qui cherchent à acquérir une simulation de flipper sur console, je pense qu'ils veulent sûrement savoir lequel des deux jeux, Dragon's Fury ou Twisted Flipper, est le plus valable. Dans le domaine de la jouabilité, je pense que le jeu d'Electronic Arts est le meilleur. L'effet d'inertie de la bille n'a pas été oublié, ce qui donne un aspect très réaliste. Les rebonds sont bien étudiés et vous n'aurez

ROB

pas la mauvaise surprise de voir votre bille prendre des angles complètement irréalistes. La bande sonore rivalise de belle manière avec l'opéra rock que l'on peut apprécier dans Dragon's Fury. Pour le reste, Twisted Flipper ne tient pas la distance. Tout d'abord, il manque cruellement de variété ce qui est quelque peu gênant! Si quelques sprites sont animés, le reste du décor est statique et pauvre en détails. Les niveaux de bonus dans Dragon's Fury donnent du punch au jeu, ce qui est loin d'être le cas dans Twisted Flipper. Seule l'idée de la rampe de lancement est originale et séduisante, ainsi que le mode quatre joueurs. Vous aurez compris que je suis plutôt un partisan de Dragon's Fury. Essayez les deux flippers et vous comprendrez les raisons de mon choix.

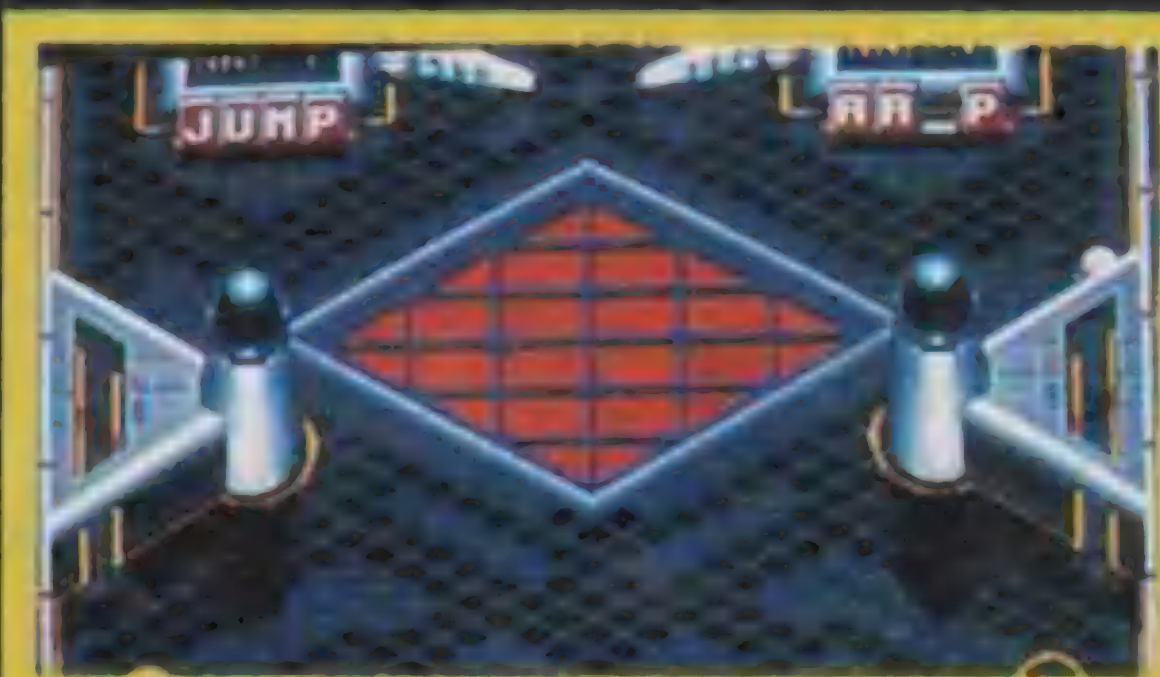
COMMENTAIRE



JULIAN

Etant un passionné de flippers, c'est avec un espoir mêlé d'une certaine appréhension que j'attendais la sortie de Twisted Flipper. Malheureusement, dès les premières balles, je fus désagréablement déçu. Le problème majeur concerne le niveau de difficulté. A mon sens il est trop bas pour que l'on y joue longtemps. Cela devient une promenade de santé sans grand intérêt. Ce flipper manque

totallement d'imagination. Le nombre de targettes est bien trop limité pour que l'on perde du temps à parcourir les niveaux de ce jeu. En revanche, côté réalisation technique, on n'a pas à se plaindre. Les graphismes et la bande sonore sont d'un très bon niveau. Les mouvements de la bille sont assez réalistes. Malgré ces qualités, ma préférence va à l'autre jeu de flipper, Dragon's Fury. Il est beaucoup plus varié et offre un challenge autrement plus intéressant.



▲ Précision et réflexes.



EDITEUR : E.A.

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 1

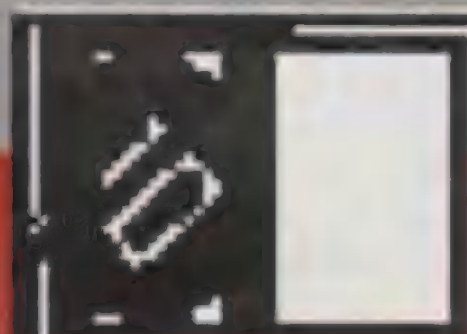
OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON

1 à 4

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

2, 3 et même 4 joueurs peuvent jouer en alternance. C'est le seul intérêt du jeu.

GRAPHISMES 72%

Des sprites assez jolis et bien animés, mais cela n'est pas suffisant.

BANDE-SON 85%

Les bruitages sont excellents et la musique rock ne manque pas de punch.

JOUABILITE 86%

On a l'impression de jouer sur un vrai flipper, même si le niveau de difficulté est trop bas.

DUREE DE VIE 70%

Il n'y a pas assez d'écrans de bonus pour qu'on y passe beaucoup de temps.

INTERET 74%

Une simulation de flipper réaliste mais qui n'offre pas assez de variété. Dragon's Fury est un choix plus judicieux.



REVIEW

BONANZA BROS

Nos deux frères, Robo et Mobo, sont contents. Aujourd'hui, ils ont reçu un message de la pègre leur proposant du boulot. En effet, ils doivent cambrioler douze endroits féroce-ment gardés par de nombreux policiers, gardes, artificiers et chiens. Heureusement, comme de vrais professionnels qu'ils sont, ils disposent du plan de chaque endroit, et ont prévu un gigantesque dirigeable pour pouvoir s'échapper. Malheureusement, nos deux cambrioleurs ne peuvent rester dans la place que quelques minutes pour commettre leur cambriolage sous peine d'être repérés et descendus. Les policiers, quant à eux, peuvent être stoppés dans leur poursuite de deux façons différentes: soit par le tir de votre arme, soit par le décor (portes ou marteau-pilon). Les endroits recèlent également de nombreux pièges surprenants (des canettes, des râtaux et la fameuse "banana skin", hé, hé...) ou des aides précieuses (recoins pour se cacher, déguisements, escaliers...). L'intérêt réside surtout dans le fait que les déplacements sont gérés à deux niveaux. Ainsi, il est possible d'échapper aux policiers en zigzagant entre le fond et le premier plan de l'image, ou encore en leur sautant dessus! A noter: les gardes font preuve d'une stupidité sans bornes car, une fois hors de leur champ de vision, ils ne vous attaqueront plus. Attention toutefois: certains policiers trop zélés vous poursuivront quand même, pour votre plus grand malheur!



SCENARIO ORIGINAL?

Connaissant le jeu dans ses versions pour Megadrive et Master System, nous avons été étonnés de constater des différences de scénarios par comparaison avec l'histoire de cette version pour la PC Engine. Cette dernière reprend le jeu de la borne d'arcade, et propose de vous faire de l'argent en volant des objets de valeur. Cambrioleurs, vous vous ferez rosser si les policiers vous arrêtent. Dans les versions Sega, vos méfaits sont excusés par un scénario dans lequel vous volez documents et objets qui permettront de confondre un malfaiteur. Ces versions censurées du jeu ne proposent pas le bonus stage où vous devez dérober un maximum d'argent au nez des policiers.



Un face-à-face dangereux.



Finirez-vous le restant de vos jours en prison?

COMMENTAIRE



DOUGLAS

Premièrement, je tiens à signaler que le jeu d'arcade original fut d'abord adapté sur X 68000, et c'est bien la seule version qui conserve la beauté originelle du jeu. En effet, tous les sprites de Bonanza Bros ont été "ray-tracés" avec un grand nombre de couleurs avant d'être inclus dans le jeu, et le fait d'avoir transcodé le jeu sur console (MS, MD ou PCE) annihile tout l'effet graphique de l'original pour ne laisser que des graphismes que l'on pourrait qualifier de "simples". Un bon point cependant pour la jouabilité, qui surpasse de loin celles de la MD et de la MS. Paradoxalement, c'est aussi ce qui fait chuter sa durée de vie car, tournant sur CD, NEC Avenue aurait quand même pu créer plus de douze niveaux! Le jeu à deux est quant à lui amusant et permet de freiner la consommation de crédits. A noter aussi qu'il m'est arrivé de rencontrer des bugs qui bloquaient mes objets dans les murs! Malgré tout, BB PCE ne parvient pas à me convaincre (surtout à ce prix...).



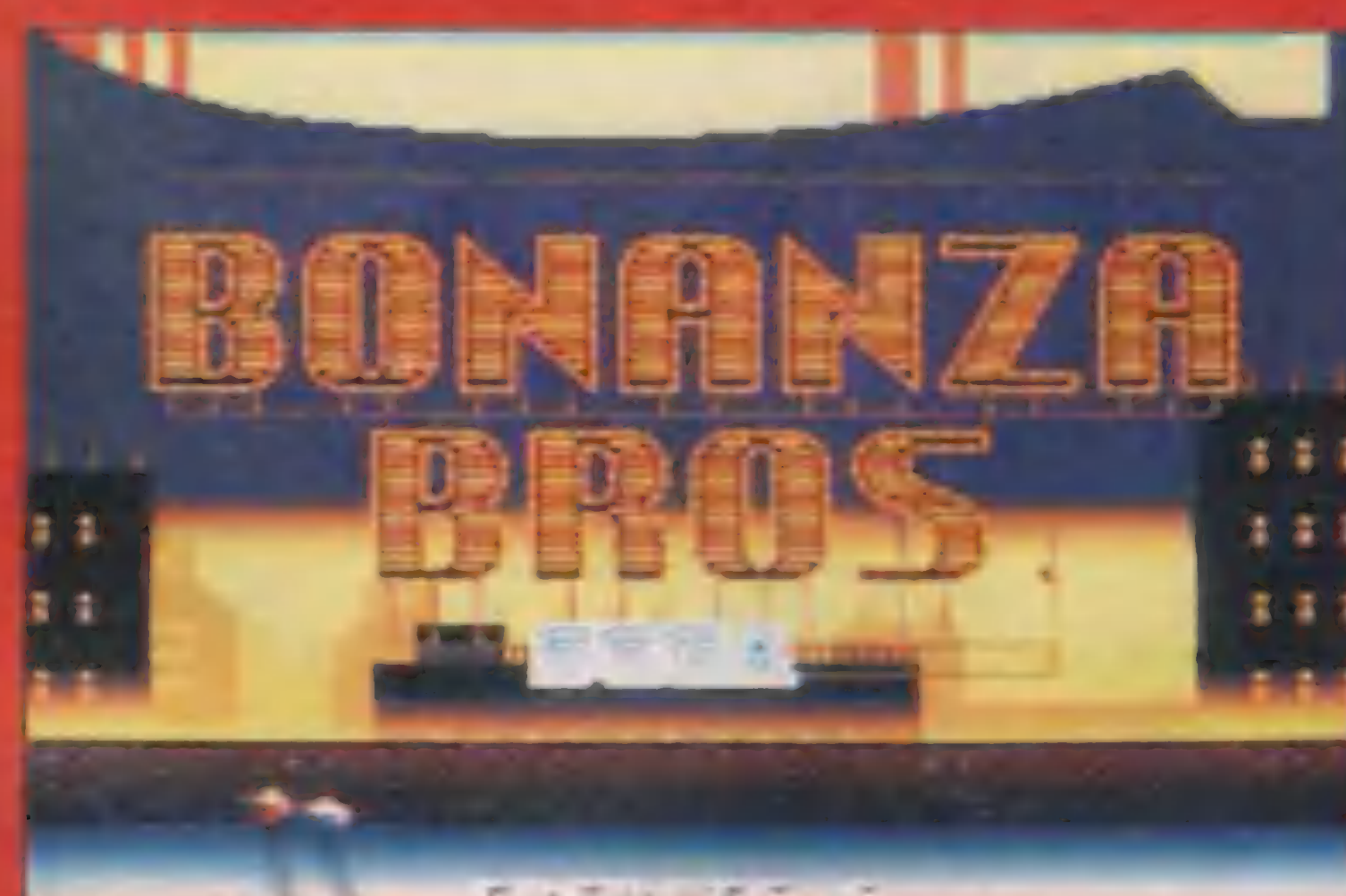
Escalier, lieu stratégique.



Les policiers sont mous!



Pas de pitié!



NEC AVENUE/SEGA PRIX : E
APPRECIATION

PRESENTATION	70%
Un petit dessin animé et quelques options.	
GRAPHISMES	65%
Assez simplistes mais sympas.	
ANIMATION	85%
Bonne dans l'ensemble.	
BANDE-SON	75%
De bonnes musiques d'ambiance.	
JOUABILITE	85%
Les Brothers répondent bien aux commandes.	
DUREE DE VIE	28%
Beaucoup trop facile...	
INTERET	60%
Un jeu qui peut vous amuser un après-midi...	

1-2

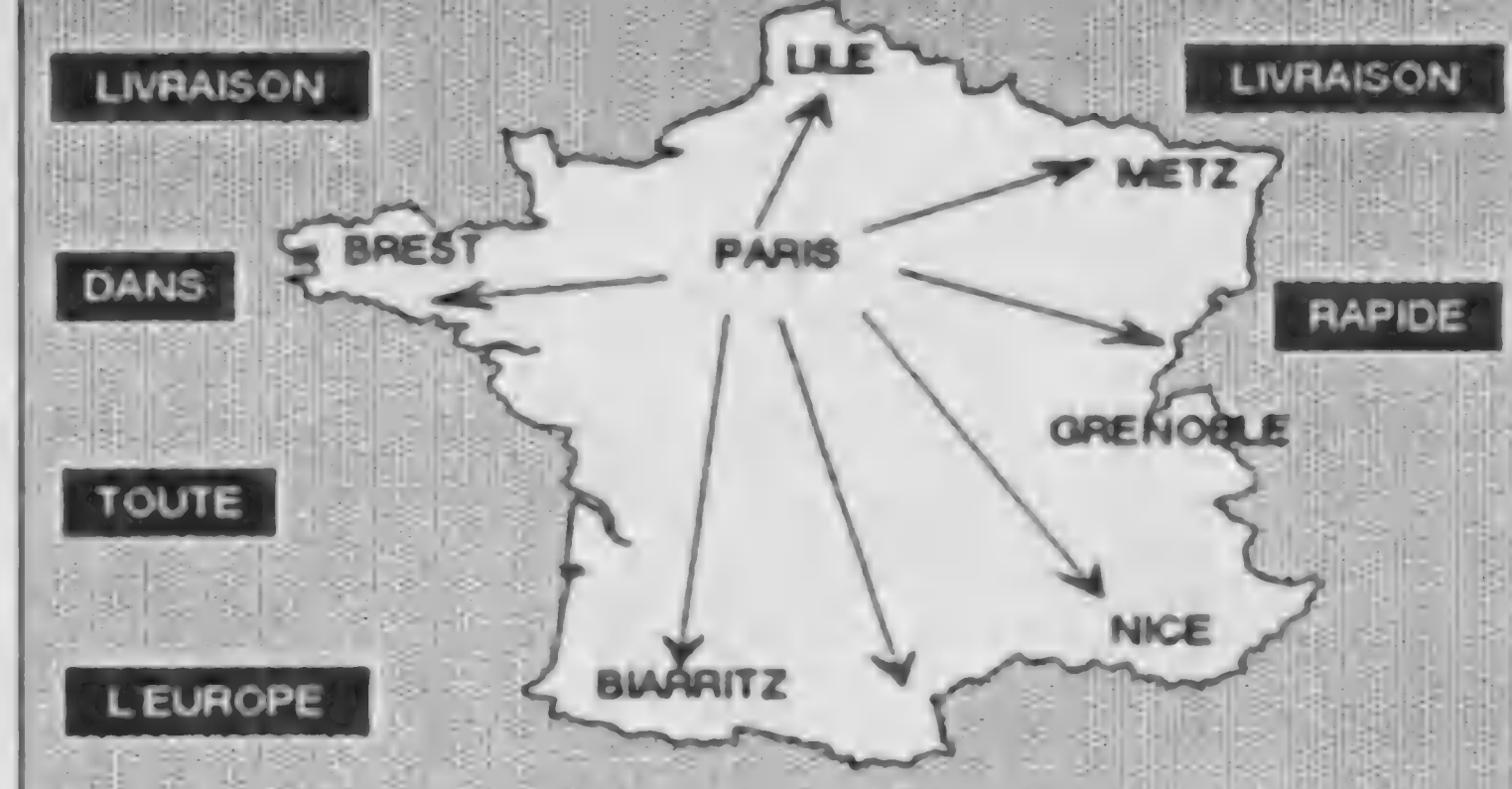
JOUEURS



CD-ROM

WINNER'S GAMES

(Ventes par correspondance)
7, PLACE DE LA PLATANERAIE
94470 Boissy St Léger
Tél : 45.69.48.01 Fax : 45.69.47.95



ANTARES INTERNATIONAL

(Magasin)
7 bis, Rue d'Issy
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 46.21.52.85 Fax : 46.21.52.46

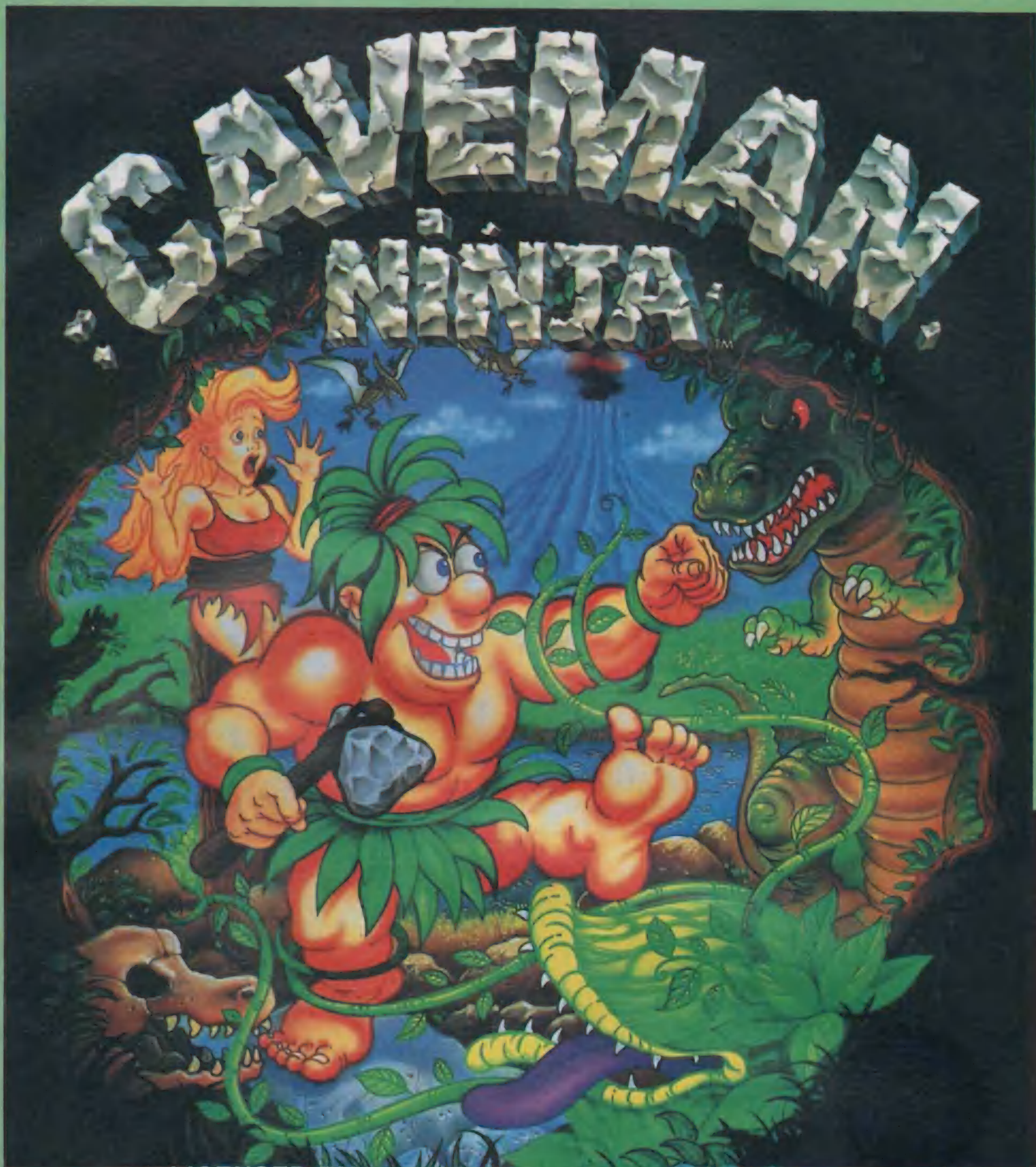
*** REVENDEURS CONTACTEZ LE 45.69.48.01 ***

MEGADRIVE		NEO GEO		SUPER N.E.S		SUPER FAMICOM	
Wheel of fortune	435 F	Mutation nation	1 090 F	Super double dragon	560 F	Syberion	550 F
Lakers us celtics	380 F	Ninja commando	1 290 F	Am gladiators	560 F	Astral boat	570 F
Krustys fun house	380 F	Andro dunos	1 250 F	Best of the best	530 F	Rama 1/2	590 F
Rom 3 kingdoms II	540 F	Burning fight	950 F	Blues brother	590 F	World champion	550 F
Terminator II	420 F	Fatal fury	1 090 F	Bulls us lakers	540 F	Camelthy	590 F
Test drive II	390 F	World of hero	Tél	Dino city	510 F	Prince of pershia	590 F
Wings of wor	390 F	Art of fighting	Tél	Faceball 2000	510 F	Masya	550 F
Ferrari grand prix	380 F	Foot ball frenzy	1 090 F	Wings II	530 F	Dragon slayer	550 F
Simpsons us mat	380 F	Last resort	990 F	Family dog	540 F	Romancing saga	550 F
Death duel	440 F	King of monsterII	1 290 F	Tom & jerry	450 F	Street fighter II	650 F
Warrior of rome II	490 F	Base ball stars II	1 250 F	King of monsters	520 F	Magic sword	570 F
Leimmings	420 F	8 man	850 F	Krustys fun kouse	510 F	Super bowling	510 F
Maverick	370 F	Robo army	1 090 F	N B A all star	510 F	Parodins da	590 F
R B I base ball II	390 F	Thrash rally	990 F	Ncaa basket ball	590 F	Hokuto no ken	590 F
Rampart	380 F	Magician lord	790 F	Out of this world	510 F	Turtle in time 4	590 F
Batman return joker	395 F	GAME BOY		Naper boy II	540 F	Adventure of sandial	590 F
Super smash tv	380 F	Pit fighter	260 F	Radio fliger	530 F	Captain tsubasa 3	580 F
Super monaco GP II	380 F	Ninja taro	265 F	Robocop II	550 F	Dina wars	580 F
Dragon fury	380 F	Nakajoma F1 hero GB 92	250 F	Home alone II	540 F	Hook	580 F
War song	440 F	Double dragon III	260 F	Spankys ouest	510 F	Carth light	580 F
universal soldier	395 F	Mouse trap hotel	250 F	Spiderman us x man	530 F	Super f1 circus	580 F
Capriati tennis	375 F	Jordan vs bird	250 F	Street fighter II	650 F	Blaizon	580 F
Lyber cop	440 F	Tasmania story	245 F	Teenage turtles IV	550 F	Super mario world	450 F
Sorcerrers kuigdom	450 F	Runes of virtue	295 F	Terminator II	550 F	Zelda III	450 F
Predator 2	390 F	Amazing tater	250 F	Toxic crusaders	520 F	King of the monsters	590 F
Humans	510 F	Spanky's Quest	250 F	ACCESSOIRES		Dirty challenger	570 F
Super high impact	380 F	Tiny toon	265 F	Game boy + 1 jeu au choix	690 F	S T G	480 F
Thunder force IV	440 F	Soccermania	245 F	Game gear + 1 jeu au choix	1 090 F	Batlle grand prix	510 F
David robinson supreme court	390 F	Mega man II	265 F	Mega drive (j)	870 F	Carte master	510 F
Road blaster	395 F	Ninja boy II	235 F	Mega drive (j) + 1 jeu au choix	1 220 F	Rocketeer	510 F
Steel empire	395 F	Boxxle II	245 F	Mega drive cd + 1 jeu au choix	2 690 F	Othello world	510 F
Nobunaga segokude	440 F	Tom and jerry	245 F	Neo - Geo	2 590 F	Super chines world	510 F
High schod soccer	440 F	Alien III	260 F	Neo Geo + magician world	2 990 F	Ultra base ball	510 F
Grand slam the tennis tournamant	430 F	Interstellar assault	265 F	Super famicon + adaptateur	1 490 F	Gaubaleagne	510 F
Greylander (J)	440 F	Paper boy II	265 F	Super famicon + adaptateur		Battle dodge ball	610 F
Twinkle tale	395 F	Adams family	245 F	+ 1 jeu au choix	1 950 F	Spindigy world	550 F
Outlander	385 F	Blues brother	265 F	Wonder Mega + 1 jeu au choix	4 400 F	Dodge danpei	550 F
Gods	385 F	ferrari grand prix	260 F	J.B.King (sfc)	650 F	CB characters wars	530 F
Drouble dragon III	395 F	Turtles ninja II	260 F	Game converteur (sfc)	180 F	Return of double dragon	Tél
Dodge club soccer	440 F	Best of the best	260 F	R.G.B cable (sfc)	350 F	Dragon Quest v	690 F
Metallifung	395 F	Prince of persia	270 F	ASCII pad joystick (sfc)	210 F	Super mario card	610 F
GAME GAER		MEGADRIVE CD		Apollo joystick	650 F	Acrobat mission	550 F
Amazing spiderman	270 F	Detornator	450 F	Cluster stick (MG)	349 F	Gamber self style	Tél
Marble madness	265 F	Wonder dog	450 F	Game adaptateur (MG)	60 F	Sonic blastman	590 F
Paper boy	265 F	Burai	450 F	Joystick original (MG)	97 F	Acsly	590 F
S space invaders	265 F	Earnest evans	350 F	Neo Geo joystick	390 F	Sky mission	Tél
Simpson vs mutants	270 F	Heavy nova	350 F	Mémoire carte néo géo	190 F	Mystery circle	Tél
Super monaco gp II	250 F	Sol feace	350 F	Capcom stick fighter	790 F	Gunforce	Tél
Wheel of fortune	270 F	Prince of pershia	450 F	Consol super N.E.S	1 390 F	Super gandom	Tél
Monstre world II	245 F	Thunder storm IV	450 F	Transfo (sdc) (mg)	150 F	Home alone	510 F
Outrun europa	260 F	After burner III	470 F	Transfo game gear	90 F	Mario print	630 F
Gambler	245 F	Rise of dragon	450 F	Light boy	99 F	Metal jack	510 F
Mickey mousse II	245 F	Dark wizard	450 F	Xe-8 joystick	190 F	Phanlanx	580 F
Dodge dandei	250 F	Pennia alesta	450 F	Big window game gear	170 F	Contra spirite	540 F

BON DE COMMANDE		Désignation du produit	Qté	Prix
Nom et Prénom : _____				
Adresse : _____				
Code postal : _____				
Ville : _____				
Téléphone : _____ Date : _____		Signature : _____ * Frais de port		
		Total		
		*Frais de port : Logiciel = 35 Frs, Console = 90 Frs, Contre rembt. = 35 Frs		
		Lociciel SNK = 60 Frs Paiement par chèque ou mandat lettre		

CONSOLES+

Eh! oui, encore une fois, Consoles+ vous livre en exclusivité des tips, inédits pour la plupart, sur de nombreux jeux que vous affectionnez particulièrement. Si vous pensez avoir trouvé le tip qui tue, faites-en profiter les lecteurs de votre magazine préféré. Ecrivez-nous avec le petit bon spécialement réservé à vos découvertes qui se trouve à la fin de cette rubrique. Les auteurs des meilleurs tips seront récompensés par une montre à quartz.



Bien que ce jeu de course ne plaise pas à Robby, il faut savoir qu'il y a un circuit caché quelque part dans la cartouche d'F1 Exhaust Heat.

Premièrement, sélectionnez l'option Test ou l'option Practice et commencez à courir normalement.

Trouvez une série d'angles droits dans le mur adjacent au circuit, le long du plan d'eau. Cela se trouve dans la partie en bas à gauche du tracé du circuit. Percutez le troisième angle droit exactement dans son coin et ce, à très grande vitesse. Foncez dans le logo SSW pour trouver le circuit caché.

Nous avons aussi quelques conseils pour "les ceusses" qui en sont à leur première saison. Après votre première victoire achetez de meilleurs pneus. Puis achetez un grand diffuseur, des

moustaches et un aileron arrière plus performant. Ensuite, offrez-vous le top en moteur et en transmission. Vous aurez alors la plus complète, la plus Williams-esque des F1 pour terminer la première saison.

F1 EXHAUST HEAT

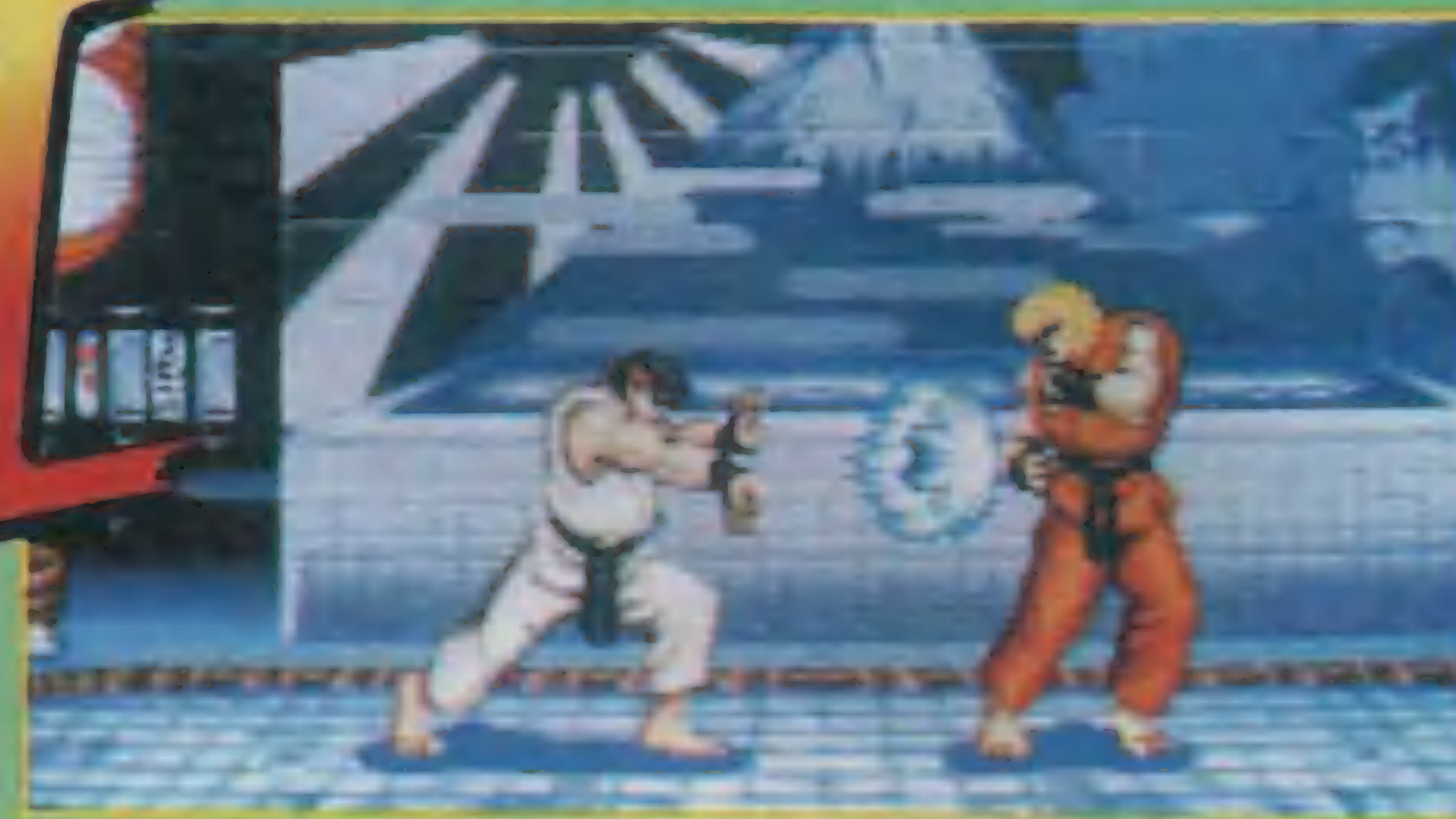




Il y a cinq minutes à peine, nous avons reçu à la rédaction de Consoles+ le jeu le plus célèbre du monde dans sa version française. Les Nintendomaniaques vont enfin s'en donner à cœur joie! La documentation en français va sûrement nous permettre de nous reposer un peu. Nombreux sont ceux qui, possédant une version japonaise ou américaine du jeu nous appellent pour nous demander comment, par exemple, Zangief réalise son coup de bélier tournant... Pour porter ce coup spécial, vous devez effectuer avec la croix de direction une rotation de 360° puis appuyer sur n'importe quel bouton de coup de poing. Ce n'est pas évident à apprendre mais ne nous appelez plus car cela DOIT marcher!

Vous êtes également nombreux à nous interroger à propos de la séquence de fin. Certains de ceux qui ont fini le jeu n'ont pas eu droit à l'écran de congratulations. C'est simplement parce que vous DEVEZ avoir le niveau de difficulté au moins à 3.

STREET FIGHTER II



Les plus curieux d'entre vous le savent déjà, il y a quelques niveaux cachés dans cette bonne adaptation du jeu d'arcade. Premièrement, dans le niveau huit, il y a un œuf rouge en milieu de tableau. Tuez tous les petits dinosaures avant de casser l'œuf et vous irez dans un bonus-stage où vous pourrez augmenter la puissance de votre arme. Vous récupérerez aussi une clé qui vous permettra d'aller sur les points bleus de la carte. Vous serez également content de savoir qu'il y a un autre œuf rouge dans le niveau neuf. Cassez-le et vous accéderez à un autre bonus-stage.

Autre astuce de derrière les fagots, la possibilité d'aller au dinosaure de fin de jeu si vous mourez. Lorsque vous êtes mort, répondez oui à la proposition de continuer votre partie. Vous apparaîtrez alors sur la carte du jeu dans le dernier message Continue. Allez au dernier niveau et lorsque vous serez dedans, appuyez sur Pause puis sur Select. Cool!

RAUST HEAT





TIPS

Kid Chameleon est un grand jeu de plates-formes avec de nombreux niveaux excitants et très dangereux. Si la plus grosse partie de la cartouche est assez facile, vous aurez encore des problèmes avec certains niveaux. Ces tips devraient vous aider à les passer et le guide vous permettra de localiser quelques-unes des nombreuses salles secrètes et autres warp zones du jeu.



SPECIAL RACCOURCIS

SAUTEZ LES DEUX PREMIERS NIVEAUX: Finissez le "Blue Lake Woods 1" en 20 secondes mais ne récupérez aucun bonus et évitez d'être touché par quoi que ce soit. Puis terminez le "High Water Pass 3" en moins de 60 secondes et le "High Water Pass 2" en moins de 27 secondes. Prenez le téléporteur pour sauter le reste des niveaux.

ALLEZ AU "BLACK PERIL 3": Prenez le "Cyclone Helmet" dans l'une des



KID CHAMELEON

structures du haut et prenez le téléporteur vers "Under Skull Moutain 1".

Vous devez trouver une pièce sous le côté droit de la pente. Enfin, utilisez le "Cyclone Helmet" pour entrer dans la salle des bonus et vous gagnerez 10 000 points en les attrapant tous.





DEUX RACCOURCIS DE PLUS:

Fouillez ces niveaux pour trouver 2 téléporteurs cachés: "Isle of the Lion Lord" et "Hoverboard Beach".

REACTIONS ENNEMIES

Chaque ennemi possède son propre mode de vie. La solution consiste à se rappeler comment chacun d'eux se comporte et quelles sont leurs attaques. Beaucoup d'ennemis réapparaissent rapidement si vous revenez sur vos pas ou si vous restez longtemps sur place. Des ennemis peuvent être poussés dans le vide mais d'autres restent ancrés sur place.



MASQUE-A-RADE

Il y a beaucoup de masques différents dans ce jeu qui transforment votre personnage, lui octroyant diverses possibilités. Voici une liste complète des masques et casques, avec leurs spécificités.

MASQUE DU CHAOS: Ce masque hideux permet au kid de foncer à travers les murs.



CASQUE SPATIAL: Cet accessoire extraterrestre permet d'utiliser un pistolet laser très puissant. Excellent mais très rare.



CASQUE DE SAMOURAI: Il donne au kid le pouvoir du samouraï et un coupe-chou. Le coup de sabre est dévastateur lorsqu'il est correctement maîtrisé.



CASQUE D'ARMURE: Très bon pour inspecter le terrain, il permet de sauter plus haut et de grimper au mur, c'est un accessoire essentiel dans certains niveaux.



MASQUE DE HOCKEY: Il permet de lancer des haches et augmente les possibilités de saut. Très bon contre les animaux qui crachent.



SUPER CASQUE: Ce casque donne un pouvoir de déplacement très rapide et permet de sauter très haut en faisant gicler les ennemis.



SUPER CRANE: C'est un casque branché! Il transforme le kid en mini-tank qui tire des crânes explosifs.



CASQUE DE SKATE: Il vous permet un déplacement en skateboard. Rien d'autre à dire.



NIVEAUX DIFFICILES

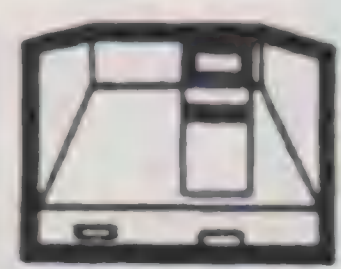
Voici quelques mini-tips qui s'appliquent aux niveaux les plus désagréables. Il s'agit de savoir les éviter pour gagner du temps.

WARRIOR PASS, LE PINACLE: Ce niveau fait 10 écrans de haut, imposant une rude épreuve d'escalade. Évitez le téléporteur dans "Dragon Spike" pour passer outre ce niveau.

BLACK PERIL, ENTREE FORCEE: C'est un niveau à scrolling, une course contre le temps. Vous pouvez sauter ce niveau en empruntant le téléporteur du "Woods of Despair II".

BLACK PERIL, MARE DE SANG: Un autre niveau avec scrolling. Évitez-le en n'utilisant pas le téléporteur dans "Blizzard Mountain".

CHOAS MAZE: Ce niveau est très dur! Le meilleur truc est d'essayer le casque spatial et de faire un bon usage de ses diamants.



C'est l'un des meilleurs jeux sur Master System. Asterix avait reçu un bon accueil à la rédaction de Consoles+ lorsque Banana San nous l'avait rapporté du Japon. Un excellent jeu de plates-formes dans la lignée des Donald Duck et autre Mickey Mouse. En plus, les textes à l'écran sont en français. Bref, ce jeu a tout pour plaire, si ce n'est certains niveaux trop ardues...

NIVEAU 1-1, NIVEAU 1-2

PERSONNAGE: ASTERIX

Les deux premiers niveaux sont plutôt faciles. Cependant, il y a des salles secrètes dans les deux niveaux et elles sont accessibles en cassant les briques du puits et en passant à l'intérieur. Le premier boss est facile à vaincre en lui sautant trois fois dessus. Pas trop de problèmes pour le boss suivant. Placez-vous juste entre les deux trous au sol et frappez les trois mecs qui en sortent.

NIVEAU 2-1

PERSONNAGE: OBELIX

Choisissez Obelix pour ce niveau. Quand vous arrivez au bassin, lancez-y une pierre et sautez dessus. Vous pourrez dégager les briques et progresser. Il y a deux pièces secrètes avec bonus à trouver. Un trou dans le sol près du premier bassin mène à la première. L'autre se trouve après un passage dérobé, dans la caverne sous-marine, au fond du hall de droite. Pour tuer le boss, courez depuis la gauche de l'écran et sautez sur sa tête, puis restez à droite de l'écran pour éviter les abeilles. A chaque fois qu'il saute vers la droite, poussez-le. Il mourra après trois coups.



NIVEAU 2-2

PERSONNAGE: ASTERIX

Ce niveau est une véritable course contre la montre! Vous devez utiliser une potion explosive pour éclater les pierres et finir le niveau.





TRIX

NIVEAU 2-3

PERSONNAGE: OBELIX

Quand vous serez à l'intérieur du bâtiment, utilisez une potion verte pour créer des plates-formes sur la lave et passez dessus. Quand vous serez au sommet du bâtiment, vous pourrez sauter le côté gauche du toit si vous voulez trouver une salle secrète, ou continuer vers la droite pour finir le niveau.

NIVEAU 3-1

PERSONNAGE: ASTERIX

Évitez les boules de neige et tuez le bonhomme. Quand vous aurez évité la seconde volée de boules de neige, une vie gratuite apparaîtra quelques pas plus loin. Sauter dessus, il y a un trou invisible sur le chemin. Laissez-vous tomber puis allez à gauche, la vague vous conduira vers la sortie.

NIVEAU 3-2

PERSONNAGE: OBELIX

Sauter sur les blocs de glace, évitez les oiseaux et tuez le bonhomme de neige, mais attention, ça glisse! En allant vers la sortie, vous aurez à trouver une potion de feu. Elle est cachée dans une jarre à l'extrême droite. Vous trouverez deux jarres. Frappez la première pour trouver quelques bonus, la clé est dans la seconde jarre.

NIVEAU 3-3

PERSONNAGE: ASTERIX

Vous êtes maintenant dans un bâtiment. Faites attention en utilisant les plates-formes mobiles qui vous mèneront jusqu'à une porte. Après l'avoir passée, glissez-vous sous le passage à droite. Avant d'emprunter la porte, allez prendre une potion à droite. Vous devrez rapidement vous glisser sous un

autre petit passage pour gagner une vie. Le boss saute de la gauche vers la droite et envoie des boules de neige. Restez sur la droite et sautez-lui sur la tête.

NIVEAU 4-1

PERSONNAGE: ASTERIX

Pour trouver la clé, entrez dans la pièce secrète via la première jarre bleu ciel. Enfoncez-vous dans la boue et vous découvrirez une salle qui vous conduira vers la sortie. Il y a une vie derrière la porte.

NIVEAU 4-2

PERSONNAGE: OBELIX

Dans ce niveau, il y a quelques gros canons sur le sol. Rentrez dans l'un d'eux et jetez une potion explosive pour ressortir. Le canon vertical vous propulsera vers la clé dans les nuages. Venir à bout de ce niveau ne pose pas trop de problèmes.

NIVEAU 4-3

PERSONNAGE: ASTERIX

Glissez-vous sous le petit passage et rentrez dans la jarre. Si vous sautez sur l'une des pierres, les autres tomberont. Donc sautez sur la première, puis illico sur une autre et

sauter vers le haut pour trouver une salle secrète. Quand vous arrivez à un mur avec une plate-forme mobile, lancez une potion pour casser le mur (ne restez pas sur la plate-forme ou celle-ci chutera). Évitez les pierres qui tombent et quand vous serez parvenu en haut, allez à gauche et tuez le boss.

NIVEAU 5-1

PERSONNAGE: ASTERIX

Allez complètement à droite et par-dessus la porte sur le toit. Ramassez la potion rouge et redescendez. Quand vous émergerez, vous serez propulsé sur le toit. Tuez l'oiseau, récupérez la clé et trouvez la porte de sortie.

NIVEAU 5-2

PERSONNAGE: OBELIX

Utilisez les bulles pour passer les épéux, descendez. Allez à gauche pour récupérer une potion qui vous permettra de traverser la boue. Allez à droite, utilisez la potion pour attraper la clé puis échappez-vous de la cave. Allez à gauche vers la sortie.

NIVEAU 5-3

PERSONNAGE: ASTERIX

Évitez les blocs qui tombent et les poids. Quand vous arrivez aux portes à sens unique, laissez passer les poids et déplacez-les, puis évitez les guillotines. Dans la salle suivante, passez de plate-forme en plate-forme en faisant attention aux araignées et à leurs toiles.

NIVEAU 6-1

PERSONNAGE: ASTERIX

Nagez entre les étoiles jusqu'au monstre rose. Il va vous aspirer en lui. Marchez à l'intérieur du monstre, et utilisez une potion pour ouvrir la porte. Quand vous serez sorti, nagez vers le haut de l'écran, sortez et récupérez la clé. Allez complètement à droite et jetez une potion dans l'eau. Sauter sur la plate-forme qui apparaît, puis sautez encore à droite pour trouver une salle secrète.





NIVEAU 6-2

PERSONNAGE: OBELIX

Montez sur le bateau en utilisant l'ancre et agrippez le mât sur lequel est perché un oiseau. Passez les obstacles et sautez sur la droite quand l'oiseau fonce vers vous. Bondissez à droite et vous découvrirez une salle secrète. Trouvez une potion verte et utilisez-la pour créer des plates-formes sur l'eau. Marchez dessus et créez à chaque fois une autre plate-forme devant vous.

NIVEAU 6-3

PERSONNAGE: ASTERIX

Dans la première salle, courez et sautez vers le haut avant que la lave ne vous engloutisse. Dans la salle suivante, allez vers la gauche quand le rondin est en bas, puis vers la droite quand il arrive en haut. Sauter depuis le rondin, vous apercevrez une jarre qui contient la clé. Puis revenez sur le rondin.

NIVEAU 7-1

PERSONNAGE: OBELIX

La tornade va vous entraîner dans les profondeurs. Tuez le jongleur de torches mais attention car, ici, c'est très glissant. Lorsque vous sortirez, cassez la brique pour laisser passer l'eau. Les cactus pousseront et vous pourrez alors sauter pour récupérer la clé. La porte se trouve vers la droite.

NIVEAU 7-2

PERSONNAGE: OBELIX

Après avoir sauté, passez le sphinx cracheur de feu et grimpez à l'intérieur du mur. Sauter pour passer les momies et descendez dans le dernier puits. Récupérez

la clé dans la jarre de gauche. Il n'y a pas d'issue. Suicidez-vous et recommencez le niveau. Sauter à travers le trou dans le plafond dont vous aviez cassé les briques.

NIVEAU 7-3

PERSONNAGE: OBELIX

Vous devez sauter sur la première plate-forme, faire un petit saut sur la seconde puis deux grands sauts pour atteindre l'autre côté. Sauter pour passer les engrenages. Dans la salle suivante, vous suivrez la plate-forme comme au niveau 3-3. Dans celle d'après, sautez sur la première plate-forme, attendez qu'elle soit au plus bas pour passer sur l'autre et courez pendant son déplacement. Prenez la porte du milieu, saisissez la clé et allez à la sortie.

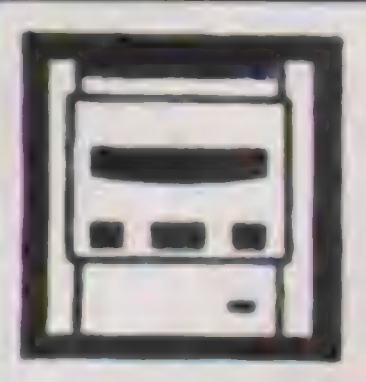


NIVEAU 8-1

PERSONNAGE: ASTERIX

Le dernier niveau! Vous caracolez dans les rues de Rome sur un cheval. Sauter pour éviter les épées au sol et baissez-vous pour passer sous ceux qui pointent au-dessus de vous. C'est plutôt facile et vous ne devriez pas attendre longtemps pour voir enfin la séquence de fin du jeu. Hourra!





F-ZERO

Il existe un niveau de difficulté supplémentaire dans cette fabuleuse course d'aéroglossier. Terminez la "King League" en niveau Expert. Lorsque vous reviendrez à l'écran d'introduction, un niveau Master sera apparu. Seuls les excellents joueurs pourront en venir à bout !



Le mois dernier, nous avons donné la liste des codes du jeu dans sa version Megadrive. Les voici maintenant sur Super NES. Donc, plus la peine de nous les envoyer, c'est bon, ils sont publiés.

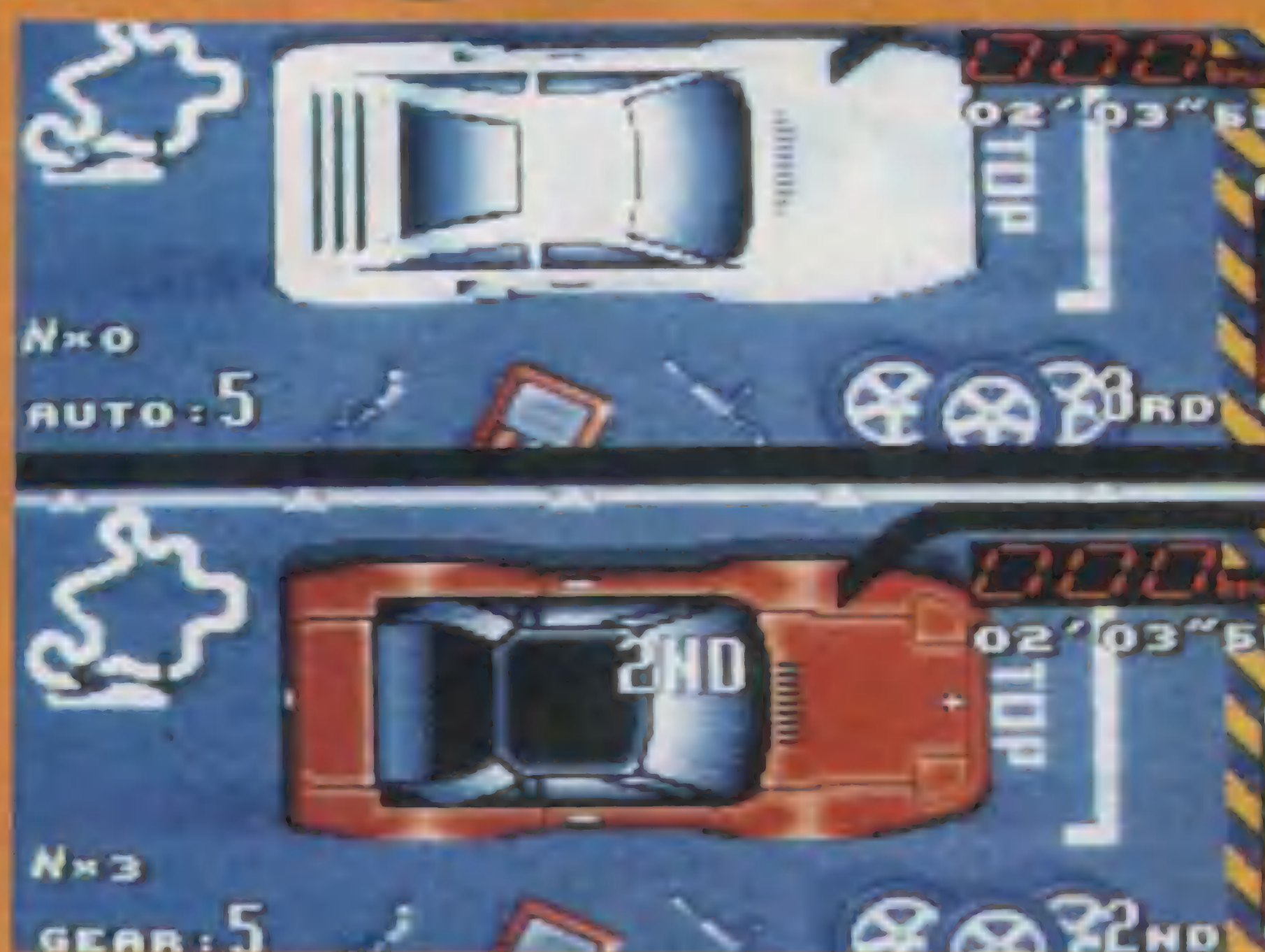
NIVEAU UN: HI KIDS
NIVEAU DEUX: BARTMAN
NIVEAU TROIS: SMITHERS
NIVEAU QUATRE: SNOWBALL
NIVEAU CINQ: JEBEDIAH

KRUSTY'S FUNHOUSE



Voici un tip pas bête pour ce super jeu de course. Il va vous offrir toutes les chances d'accéder à la première place de la course, et de la garder. Tout ce que vous avez à faire est de sélectionner le jeu avec deux joueurs. Mais vous ne toucherez absolument pas au deuxième paddle. Ainsi, vous n'aurez pas à courir derrière la voiture gérée par l'ordinateur. Cependant, la seconde voiture ne se déplaçant pas, le jeu la remettra au bout d'un moment au centre de l'écran, près de la ligne de départ. Si vous parvenez à l'éviter à la fin du premier tour, les autres voitures, elles, la percuteront violemment. Vous laissant ainsi une confortable avance pour remporter la course.

TOP RACER



VIDEO INVASION

LE N° 1 DE L'ÉCHANGE

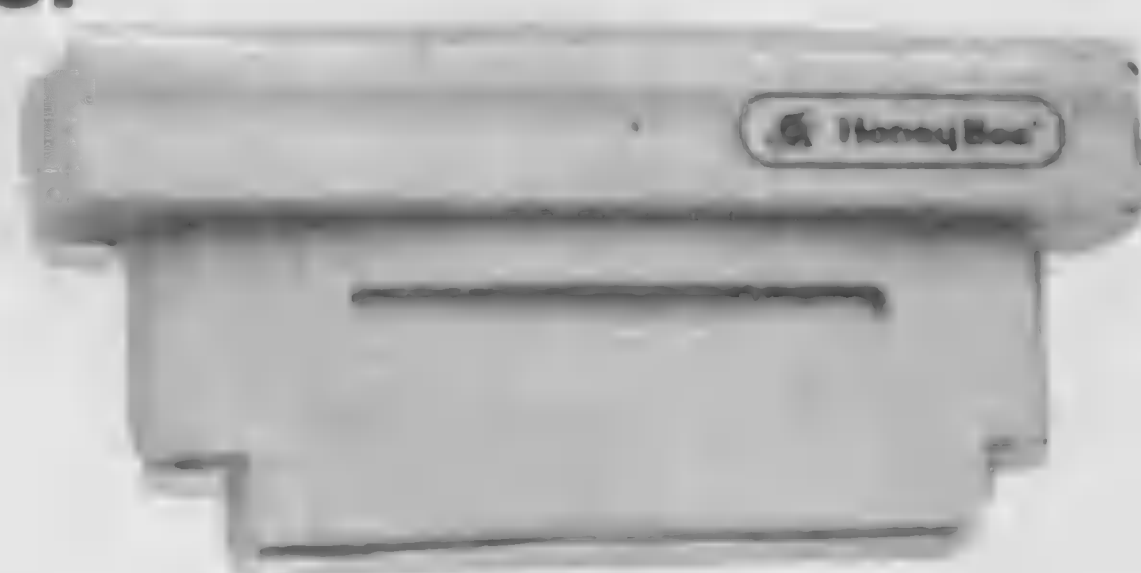
NINTENDO®



**SUPER
NINTENDO**



+ L'Adaptateur
Universel



790 Frs

EXCLUSIF !

VENEZ ACHETER 1 JEU
SUPER NES
SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II (sf)	649 F
TORTUES NINJA IV (sf)	590 F
PRINCE OF PERSIA (sf)	590 F
PHALANX (sf)	590 F
BART'S NIGHTMARE (USA)	590 F
DYNA WARS (sf)	590 F
KINGS OF THE MONSTERS(sf)	590 F

ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS EN
AVANT PREMIÈRE!
RENSEIGNEZ-VOUS SUR NOTRE
CLUB D'ÉCHANGES

DROIT D'ENTREE GRATUIT



LA MANETTE ASCII
PAD AVEC LE
CONTROLE TURBO ET
AUTO FIRE : 290 Frs

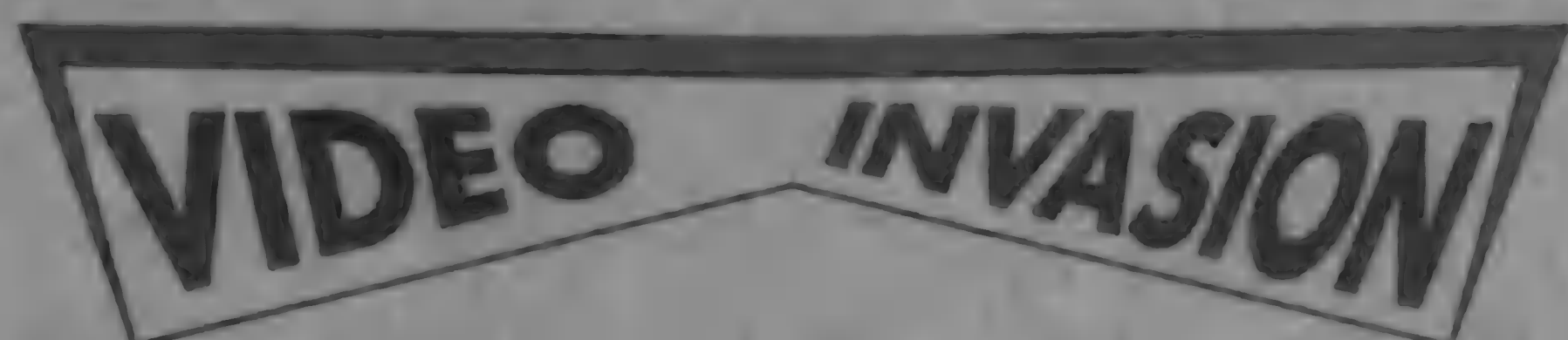
SUPER PROMO :
LA DYNA 1

SUPER JOY-
PAD : 149 Frs



**VIDEO INVASION leader sur les jeux Nintendo NES et GAME BOY!
Spécialiste des jeux d'importation.**

Contactez-nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.



BON DE COMMANDE

19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS

(M) OBERKAMPF
48.07.16.99

Titres

Machines

Prix

Nom.....

Prénom.....

1-.....

Adresse.....

2-.....

Ville.....

Code Postal.....

Téléphone.....

3-.....

Règlement :



Chèque (Envoi prioritaire)



CCP



Mandat Lettre

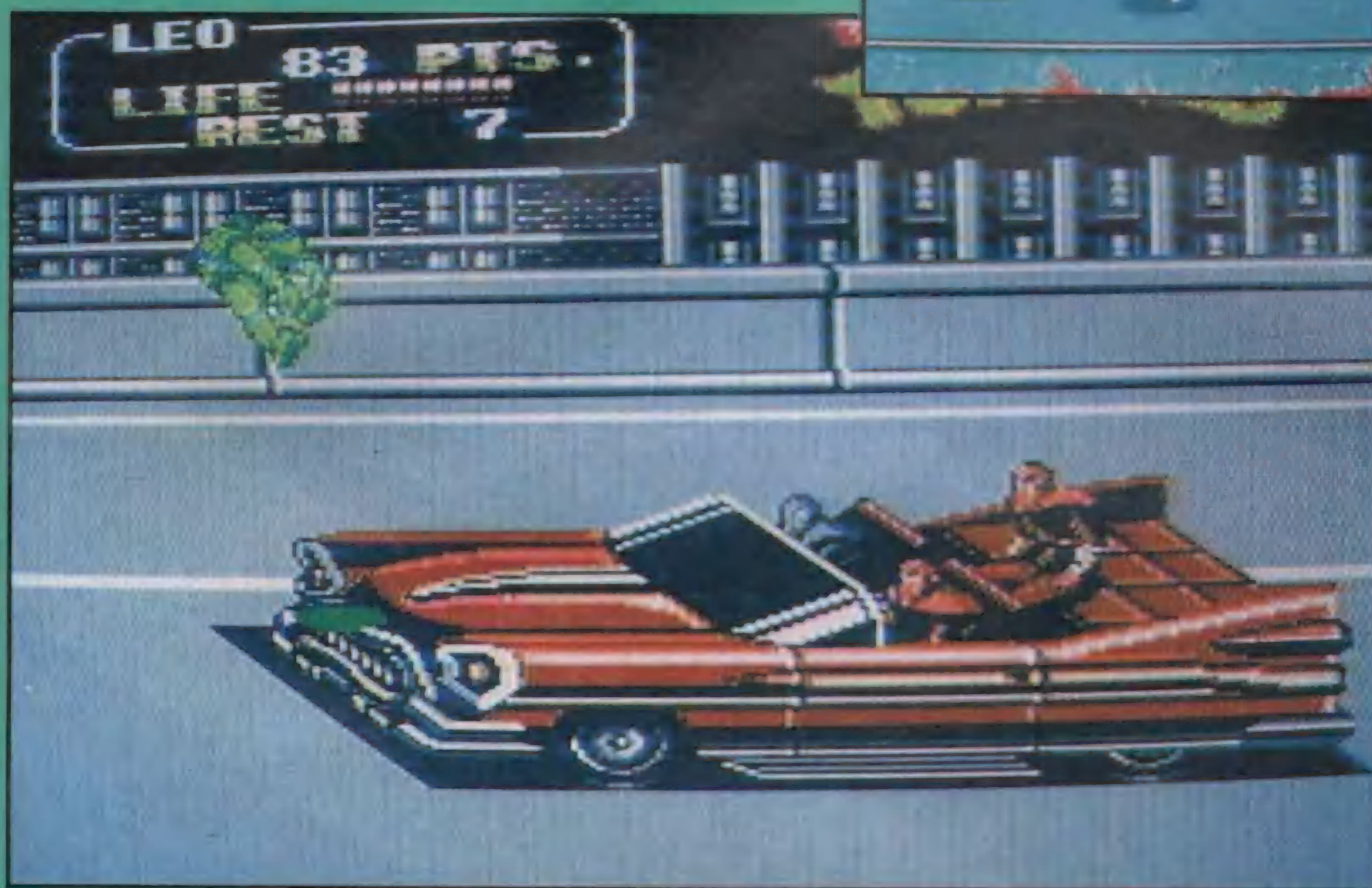
4-.....

Date & Signature (signature des parents pour les mineurs)

Participation aux frais de port 30 Frs TOTAL

TURTLES II THE ARCADE GAME

Voici un petit tip que les amoureux des tortues sur NES vont trouver réellement pratique. Il va leur permettre de commencer le jeu avec dix tortues et d'accéder au niveau de jeu de leur choix! Quand l'écran titre du jeu apparaît, appuyez sur B, A, B, A, HAUT, BAS, B, A, GAUCHE, DROITE puis appuyez simultanément sur B, A et Start! Vous aurez maintenant dix tortues à votre disposition et vous aurez la possibilité de sélectionner un niveau de jeu. Epatant non?



TOTALLY RAD

Nous vous donnons ici d'excellents codes pour Totally Rad. Ils doivent être utilisés avec une cartouche Game Génie! Ces codes devraient vous permettre d'arriver au bout du jeu puisqu'ils offrent de sacrés avantages.

£SZSEYXVK : VIES INFINIES
£AEUZKTZA : COMMENCER AVEC 1 VIE
£IEUZKTZA : COMMENCER AVEC 6 VIES
£AEUZKTZE : COMMENCER AVEC 9 VIES
£SVVNTKON : NE PAS PERDRE D'ENERGIE
£GXXAPKSN : MAGIE INFINIE
£A00AYGAO : SUPER SAUT
£Y00AYGAO : MEGA SAUT!
£TEEONALA : LA MOITIE D'UNE VIE OU D'UNE MAGIE EN RESTAURE LA TOTALITE.
£SZVAYIVG : IMMUNITE CONTRE L'EAU ET LE FEU



BULLS VS LAKERS

Voici un paquet de codes pour vous permettre d'atteindre directement la finale de la NBA. Vous aurez ainsi la joie de disputer la plus grande épreuve de basket au monde!

PREMIER ROUND

71VBBCB3 = LAKERS 1-0 SUNS
71VB BBVT = LAKERS 2-0 SUNS
71VBBCV3 = LAKERS 3-0 SUNS
71ZBBBBQ = LAKERS 4-0 SUNS

QUARTS DE FINALE

71ZBBGBN = LAKERS 1-0 TRAILBLAZERS
71ZBBDBD = LAKERS 2-0 TRAILBLAZERS
71ZBBBJB = LAKERS 3-0 TRAILBLAZERS
71XBBBBM = LAKERS 4-0 TRAILBLAZERS

DEMI-FINALES

71XBBVBL = LAKERS 1-0 JAZZ
71XBBLBN = LAKERS 2-0 JAZZ
71KBB2BP = LAKERS 3-0 JAZZ
71OBBBBP = LAKERS 4-0 JAZZ

KID CHAMELEON

Dans "Blue Lakes Woods II" (le deuxième niveau), allez à la fin du niveau et au lieu de toucher le drapeau comme à l'accoutumée, sautez sur le bonus au-dessus. Puis appuyez rapidement sur HAUT, BAS, A, B, et C en même temps. Vous serez transporté vers le dernier boss.





Et, comme d'habitude, nous concluons cette somptueuse rubrique TIPS avec les meilleurs trucs et bidouilles de nos lecteurs.

• DRAGON BALL NES

J'ai trouvé un super truc : prenez la manette n°2 et appuyez sur le bouton B et alors vous changerez de monde. Toujours avec la 2^e manette, appuyez vers le haut et votre niveau d'énergie augmentera.

▲
Tip de Guillaume GAMBIER
113, rue Cuignère
60940 MONCEAUX

• TORTUES NINJA Game Boy

Pour aller au bonus stage, il suffit d'appuyer simultanément sur AB et Select où vous devez choisir le niveau. Un point d'interrogation apparaîtra. Prenez cette option et vous y arriverez.

▲
Tip de Mathieu ALLILAIRE
116 ter, avenue d'Aquitaine
85100 SABLES-D'OLONNE

• GRADIUS Nes

Pour avoir toutes les options d'armes, faites Pause, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Start.
Pour avoir les continues, faites lors de l'écran Game Over, Bas, Haut et 4 fois BA sans appuyer sur Start.

▲
Tip de Xavier CAUHEPE
7, rue Géo André
31240 SAINT-JEAN

• WONDER BOY III Master System

Pour gagner de l'argent au cours du jeu, appuyez 30 fois sur Pause. Pour être invincible au dernier Boss, prendre l'armure Adès (Adès Armor). Codes :

Homme : WE5T ONE 0000 000
Dragon : CO5X 5D1 VLZ6 DVC
Souris : 9WFS 2MG ARPA YE8
Poisson : CW7M 1MO B2FB ZOE
Lion : H1PL V10 FA8K 273
Aigle : H1PL V1G FJUJ KUT

▲
Tip de Sylvain YERNAUX
44, rue des Petits-Champs
35510 CESSAN

• GYNOUG Megadrive

Si vous voulez finir le jeu rapidement ("rapide-ment" n'est pas exactement le mot, car le round 5 est très hard), accédez donc au "Select Round". Pour cela, attendez la page de présentation, mettez la flèche de sélection sur "Contrôle" et appuyez sur le bouton A. Attendez pendant quelques secondes tout en appuyant sur le bouton A. Et voilà que le "Select Round" apparaît. Cependant, l'accès au round 6 reste interdit. Bonne chance, car vous risquez de perdre vos plumes!

▲
Tip de Jean NGUYEN DUC LONG
280, rue des Mirmillons
13270 FOS-SUR-MER

• DEAD MOON Core Graphx

Lors de l'affichage du nom du tableau, appuyez sur Bas, Select et bouton 2 en même temps et vous serez invulnérable. Il faut recommencer cette opération à chaque tableau.

▲
Tip de Cyrille BERNARD
24, rue Charles-Péguy
Clos du Bert
33320 EYSINES

• DESERT STRIKE Megadrive

Quelques trucs pour ce jeu de choc :
2^e mission : JQALZLG
3^e mission : KLAFTOO
4^e mission (dernière) : TTEEBHY

▲
Tip de Kevin POVEDA
Chemin d'Hourtoua - Maison Séléna
64990 ST-PIERRE-D'IRUBE

• NINJA SPIRIT NEC

Quand le titre apparaît, appuyez sur 2, 1, 2, 2, 1, 2, Select et Run. Vous obtiendrez un tableau de sélection de stage. En fin de menu, laissez le doigt appuyé sur Select et pressez le bouton 1.

▲
Tip de Olivier DANTZER
43, rue Kamm
67000 STRASBOURG

• FINAL FANTASY LEGEND II Game Boy

Premièrement bravo pour votre émission géniale. Je la regarde depuis le premier jour et je ne vous raconte pas le drame si par malheur je suis privé de votre émission.
Ensuite, je trouve que faire de MICRO KIDS une émission quotidienne durant l'été est un formidable pari que vous vous êtes donné puisqu'en effet, il ne faudra, par exemple, pas moins de 6 astuces par semaine si cette rubrique continue. C'est pour-quoi, décidant de vous aider dans ce pari, je vous fait part de l'astuce que j'ai trouvée sur le jeu Final Fantasy Legend II.

Lorsque la présentation du jeu apparaît, pressez sur Start - Select - B en même temps. Apparaît alors dans la présentation, à la place de Start et Continue, Sound et Music, ce qui permet de sélectionner et d'écouter tous les sounds et toutes les musiques du jeu avec le bouton multidirectionnel et le bouton A.

▲
Tip de Patrice ETIENNE
Bt B4 - LA SOUTEYRANNE
07700 BOURG-ST-ANDEOL

• NEMESIS Game Boy

Pour avoir le tir maximum, l'écran de protection et le laser, faites : Pause, puis Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, et Start. Pour avoir la vitesse maxi et le champ de force : Pause, puis BBBB, AAAAA et Start.

• BOXXLE

Game Boy

Niveau 1.01 : BDBD
Niveau 2.01 : DBBD
Niveau 3.01 : GBBG
Niveau 4.01 : HBBH
Niveau 5.01 : JBBJ
Niveau 6.01 : KBBK
Niveau 7.01 : LBBL
Niveau 8.01 : MBBM
Niveau 9.01 : NBBN
Niveau 10.01 : PBBP
Niveau 11.01 : QBBQ

▲
Tips de Arnaud AUGIAS
14, rue de Londres
38000 GRENOBLE

• GATES OF THUNDER Nec CD Rom

Pour choisir votre stage : Pendant le choix du Game Start, appuyez sur : 1, 2, 2, 1, Select, 1, 2, 1, 2, Select et Hop! A vous tous les stages!

▲
Tip de Philippe SAUNIER
2, rue des Aires
66370 PEZILLA-LA-RIVIERE

• DRAGON SPIRIT NEC

Pendant la page de présentation, appuyez en même temps sur les boutons 1 et 2. Si vous entendez un "bip", cela veut dire que le mode continu est activé. Sinon, renouvelez l'opération.
Pour réduire l'écran, faites dès le début 50 fois Reset (Run puis Select).
Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run.
Pour avoir toutes les musiques : Gauche, Droite, Bas, Haut, maintenir Select, puis Gauche.
Pour réduire la taille, faire 57 fois Reset et Run.

▲
Tips de Christophe BLAYA
110, rue du Pâtre
La Bergerie Ouest
13110 PORT DE BOUE

• SUPER R-TYPE Super Nintendo

Dans ce shoot-them-up, pour sélectionner votre niveau, appuyez pendant la présentation 9 fois sur la flèche du Haut, et simultanément sur le bouton R. Après avoir entendu un bruit, appuyez sur Start, faites Pause, appuyez sur A, R et Select. Pour sélectionner le niveau, utilisez la flèche Haut et Bas.

▲
Tip de Michel BOURREL (14 ans)
Chemin de Moulines
49260 BEAUFORT EN VALLÉE

• SUPER VOLLEY-BALL Megadrive

Voici un tip qui vous permettra de surprendre grandement votre adversaire. Si vous savez déjà faire le service qui quitte le terrain pour toucher le plafond, alors vous réussirez sûrement celui-ci (bien sûr, on ne peut le faire qu'une fois par set). Maintenir B et Haut enfoncés tout en appuyant sur A pour lancer la balle. Quand la balle devient rouge, mettez le curseur en bas à droite, en bas à gauche ou en bas tout court, et maintenez-le enfoncé tout en gardant B enfoncé aussi. Appuyez ensuite sur A pour envoyer la balle. Quand elle est bien en l'air, vous pouvez tout lâcher.
(IMPORTANT : B doit toujours rester enfoncé jusqu'à ce que la balle soit bien envoyée, sinon ça rate). Il est possible de réceptionner un service pareil, mais rassurez-vous, vous avez 99% de chance de marquer un point.

▲
Tip de Timothy CROUSON (16 ans)
18, avenue des Fées
44300 NANTES

• THE ADDAMS FAMILY Nintendo 16 bits

Voici les codes d'accès aux différents stades de The Addams Family. Pour aider Gomez dans ses recherches, essayez tout d'abord ces deux trucs très très utiles. Si vous désirez avoir un nombre de vie illimité, tapez le code "11111"; en revanche, si vous voulez vous amuser un peu plus, une fois entré dans le Manoir des Addams, placez-vous sous la première porte en bas, à gauche, et appuyez sur "UP". En cherchant bien, vous y découvrirez plus de 25 vies, et plein d'autres surprises...

N'oubliez jamais qu'après avoir battu un monstre, il vous sera toujours possible de découvrir de tels endroits magiques...

RESULTAT	CODE	DIRECTION
1 CCEUR	& 1 K 1 6	Vers le vieil arbre
2 CCEURS	? 1 # 1 N	Vers la cuisine
3 CCEURS	L 1 H 1 J	Vers la serre
Libération de Granny	L & # 9 F	Vers la cuisine
Libération de Pugsley	B & S 1 F	Vers la salle de jeu
Libération d'Oncle Fester	B ? Z 1 3	Vers la galerie
Libération de Wednesday	B L Z 1 K	Vers la crypte

Il ne vous reste plus qu'à libérer MORTICA...

▲
Tip de... (anonymel)

• CAPTAIN SILVER Master System

Dès que le message "Game Over" apparaît, appuyez simultanément sur 1, 2 et Haut. Vous aurez alors droit à un continue.

Tip de Charles DUMORTIER
BELLOSSY VAULX
74150 RUMILLY

• BUBBLE BOBBLE Nintendo

Pour avoir les chaussures turbo au premier monde, faites une bulle au centre du tableau, montez dessus, sautez jusqu'à ce que la bulle que vous avez faite éclate, puis faites-vous tuer par les monstres. Recommencez une nouvelle partie au premier monde et, miracle!, comme bonus, il y aura les chaussures turbo.

▲
Tip de Sébastien CHALLET
Résidence Beaulieu
15, avenue d'Azereix
65000 TARBES

• SONIC Game Gear

Au niveau 1-2, juste avant l'eau, il y a un mur, en sautant à gauche vous passerez à travers et découvrirez une pièce dans laquelle se trouve une vie.

▲
Tip de Gérard MERCIER
Les Résèdes
5, avenue de Réquier - BAT C2
06500 MENTOU



ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Votre machine : _____

Jeu concerné : _____



COMPUSTORE

Games

" Que l'astuce soit avec toi..."

SEGA MEGADRIVE

MEGA DRIVE + 1 MANETTE + SONIC
990 F

MEGA DRIVE + 2 MANETTES + SONIC
+ STREET OF RAGE
1 290 F

ACCESSOIRES

MANETTE PRO 2	149 F
COMPETITION PRO	229 F
ARCADE POWER STICK	449 F
2 MANETTES INFRA-ROUGE	379 F
ACTION REPLAY PRO	449 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE	69 F

JEUX

ALIEN 3 **	469 F
SIMPSONS MUTANT **	459 F
SPLATTER HOUSE 2*	449 F
CADASH*	449 F
EUROPEEN FOOTBALL CLUB*	459 F
MONACO GP 2*	459 F
TERMINATOR*	449 F
ATOMIC RUNNER*	449 F
DUNGEON & DRAGONS**	499 F
CHUCK ROCK*	449 F
TAZMANIA*	449 F
SUPER HIGH IMPACT **	469 F
PHANTASY STAR III*	449 F
BULL VS CELTICS*	489 F
THUNDER FORCE 4**	489 F
HOLIFIELD BOXING**	449 F
DRAGON FURY(DEVIL CRUSH)**	489 F
BATMAN RETURN ***	469 F
CAPTAIN AMERICA **	479 F
GREEN DOG **	449 F
RAMPART **	449 F
AQUABATIC GAMES***	479 F
PREDATOR 2 **	469 F
OLYMPIC GOLD*	449 F
ARCH RIVALS *	419 F
JORDAN VS BIRD*	419 F
DESERT STRIKE*	419 F
ALISIA DRAGOON*	419 F
D.ROBINSON BASKETBALL*	429 F
NHLPA HOCKEY 93 ***	489 F
F.22 INTERCEPTOR *	389 F
MERCS *	389 F
688 ATTACK SUB*	389 F
QUACK HOT*	389 F
RAIDEN*	349 F
JOHN MADDEN*	299 F

NINTENDO SUPER FAMILIAR NES

SUPER NES (USA)
+ 2 manettes + prise péritel
1 jeu au choix selon disponibilité
1 590 F

SUPER NES (USA)
+ 2 manettes + prise péritel
1 090 F

SUPER FAMILIAR
Nous consulter

SUPER NINTENDO
+ 1 jeu /selon pack
de 1 290 F à 1 490 F

ADAPTATEUR UNIVERSEL : 149 F

Désormais vous pourrez jouer sur votre console française avec tous les jeux américains et japonais fonctionnant aussi avec les jeux à sauvegarde. Si vous achetez un jeu, il ne vous coûtera que 99F et Gratuit avec 2 jeux.

Manette SUPER ANGLER	290 F
Manette CAPCOM SPECIAL STREET II	790 F
ADAPTATEUR JEUX (US)	170 F
ACTION REPLAY	450 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX	690 F

JEUX

AXELAY **	590 F
STREET FIGHTER II*	650 F
GOLDEN FIGHTER*	550 F
TORTUE NINJA 4 *	550 F
ROBOCOP 3 **	540 F
SUPER MARIO KART **	570 F
SPIDERMAN X MEN ***	590 F
WINGS 2 **	590 F
GUN FORCE***	590 F
AMAZING TENNIS ***	590 F
TERMINATOR 2 ***	590 F
SUPER STRIKE EAGLE***	590 F
TOM & JERRY ***	590 F
BART SIMPSONS NIGHTMARE ***	590 F
PHALANX*	550 F
BATTLE TOADS	590 F
ZELDA 3 *	550 F
CONTRA 3 *	490 F
SUPER DUNCK SHOT *	490 F
PRINCE OF PERSIA *	550 F
HOOK *	490 F
SUPER PARODIUS *	490 F
CASTLEVANIA 4 *	390 F
SUPER VALIS *	390 F
RUSHING BEAT *	390 F
BATTLE TANK *	470 F
KING OF THE MONSTERS *	470 F
PILOT WINGS *	470 F
JOE AND MAC *	490 F
GHOULS N GHOST *	470 F
SUPER ALESTE *	490 F
ADAMS FAMILY *	470 F
WWF *	470 F
FINAL FIGHT GUY *	490 F
AREA 88 *	390 F
MAGIC SWORD *	390 F

3 6 1 5 COMPUSTORE

Commandez Vos Jeux & Consoles sur Minitel
Informations & Nouveautés Rubrique NEWS
Gagnez des Bons d'achats Cadeaux
COMPUSTORE
en participant à notre Jeu Concours.

Happy Birthday

C'est le jour ou la veille
votre anniversaire?

Compustore Games vous
Offre 10 % de remise sur
Vos achats de jeux vidéo
Sauf pour les consoles.

Il vous suffira simplement
de nous présenter
Une pièce d'identité
à la caisse ou une
photocopie pour la VPC.

Offre valable du 1/10/92 au 31/10/92

NEOGEO

CONSOLE NEOGEO	2 490 F
Avec 1 jeu imposé	2 990 F
- MANETTE	390 F
- NAM 75	690 F
- ALPHA MISSION 2	690 F
- BASEBAL 2020	690 F
- FATAL FURY	1 290 F
- SOCCER BROWL	1 290 F
- LAST RESSORT	1 390 F
- NINJA COMMANDO	1 390 F
- BASEBALL STAR 2	1 390 F
- KING OF THE MONSTER 2	1 490 F
- SENGOKU 2	1 490 F
- WORLD HEROES 87 Mo	1 490 F

(*) Déjà Sorti . (**) NEWS. (***) SORTIE COURANT DU MOIS

GAME GEAR

Game Gear + Sonic
+ Adaptateur secteur
+ Sacoche SEGA
1 290 F

Game Gear + Columns
990 F

- Battery Pack	349 F
- Gear to Gear	99 F
- Loupe Gear	129 F
- Master Gear	149 F
- Car Adaptator	149 F
- Adaptateur secteur	99 F

JEUX

SPIDERMAN**	269 F
WIMBLEDON **	269 F
KICK OFF*	269 F
OLYMPIC GOLD*	269 F
SENNAS GP 2 **	269 F
BATMAN RETURNS**	279 F
ALIEN 3**	279 F
TERMINATOR**	269 F
PRICE OF PERSIA***	289 F
G.FOREMAN BOXE*	289 F
DONALD DUCK*	250 F
SHINOBI*	250 F
PHANTASY ZONE *	250 F
NINJA GAIDEN *	250 F
JOE MONTANA *	250 F
WONDER BOY*	250 F
DEVILISH	250 F
AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.	

GAME BOY

Game Boy + Tétris
650 F

Action Replay G.B. 290 F
JEUX

DOUBLE DRAGON 3	269 F
FERRARI GRAND PRIX	279 F
FOREMAN KO	279 F
NINJA BOY 2	249 F
TOM & JERRY	279 F
VICKING CHILD	289 F
WWF 2	279 F
BATTETANK	269 F
MOUSE TRAP HOTEL	269 F
SUPER STREET BASKET	249 F
MICKEY 2	249 F
CASTLEVANIA	249 F
TERMINATOR 2	249 F
MEGAMAN 2	249 F

autres jeux nous consulter.
Arrivage toute les semaines.

QUELQUES INDICATIONS.

EN PAYANT PAR CARTE
BANCAIRE OU CHEQUE
VOS COMMANDES SERONT TRAITEES
EN PRIORITES, PENSEZ Y.

POUR QUE VOTRE COMMANDE
SOIT VALIDE, VOTRE TELEPHONE
EST OBLIGATOIRE.

AU MOMENT DE LA PARUTION
DE CE JOURNAL IL EST POSSIBLE
QUE CERTAINS TITRES OU PRODUITS
NE SOIENT DISPONIBLES QU'EN COURS
DE MOIS OU EN RUPTURE MOMENTANEE,
NOUS VOUS REMERCIONS DE VOTRE
COMPREHENSION.

TOUS NOS PRIX OU OFFRE SONT VALABLES
PENDANT LA PERIODE DE PARUTION
DU JOURNAL.

AVEC NOS REMERCIEMENTS...

CARTE JAMMA

COMMANDEZ OU RESERVEZ

VOS JEUX D'ARCADE

TARIF A PARTIR DE 1500 F

POUR LES JEUX SUR MEGA
CD & SUR NEC CD ROM2
NOUS TELEPHONER.
OU CONSULTER
NOTRE MINTEL

GAME KEY

POUR METTRE VOS
JEUX AMERICAINS SUR
LA NINTENDO

225 F

LISTE DES JEUX
AMERICAINS PAR TEL
OU MINTEL

SERVICE ECHANGE :

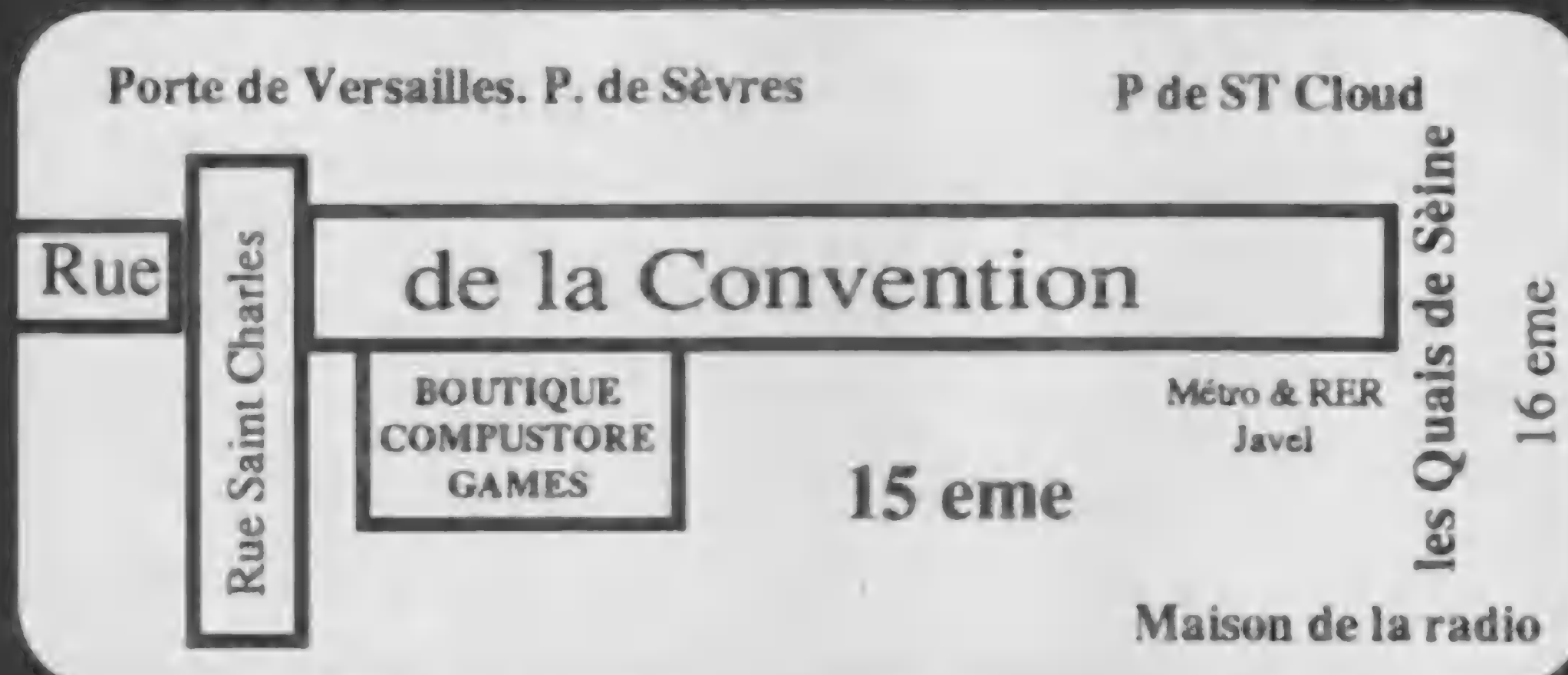
SUR MEGADRIVE + 100 F
SUR SUPER NES + 100 F A 150 F
SUR NEO GEO + 200F A 400 F

SERVICE OCCASION:

UNIQUEMENT SUR
SUPER NES/FAMICOM
ET NEOGEO

ADRESSE

43, Rue de la Convention
75015 Paris
Tel : 16 (1) 45 78 67 30



La Boutique COMPU STORE Games est heureuse de vous
accueillir le lundi de 10h30 à 19h30
et du mardi au samedi de 10h à 19h30 sans interruption.
Métro & R.E.R. JAVEL.
Sortie Périphérique : Porte de Versailles ou de Sevres.

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30

Bon de Commande à Retourner à COMPUSTORE - 43, RUE DE LA CONVENTION 75015 PARIS.

CONSOLES ET JEUX	PRIX	PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/ INTERBANCAIRE	SIGNATURE
		Date d'expiration :	
		Banque :	
		NOM	
		ADRESSE	
FRAIS DE PORT (CONSOLE: 55 F / NEOGEO : 95 F)	20 F	CODE POSTAL	VILLE
TOTAL A PAYER	F	Je joue sur :	Téléphone :

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+ 35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de(CR) article moins de 200 F ☐

SEGA M.DRIVE -JAP ☐ -FR ☐ G.GEAR ☐ MEGA.CD ☐
NINTENDO SPR.FAMICOM ☐ SPR.NES ☐ SPR.NINTENDO ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐



C'est au début des années quatre-vingt qu'est venue l'idée à deux étudiants anglais de l'université de Cambridge de créer un jeu d'aventures spatiales. David Braben et Ian Bell, passionnés de programmation, passent leurs nuits sur le clavier d'un micro-ordinateur de l'époque: le BBC de la société ACORN. Bien que disposant d'un espace de travail restreint, les deux amis décident de situer leur jeu dans un univers gigantesque. Celui-ci est composé de 8 galaxies contenant chacune 256 planètes. Aux commandes d'un vaisseau spatial, le joueur doit naviguer de planète en planète pour tirer profit de l'achat et de la vente de produits divers. Point fort du jeu: les séquences de navigation dans l'espace sont en véritable 3D avec gestion des faces cachées. L'angoisse est permanente: les redoutables pirates de l'espace, qui en veulent à la précieuse cargaison du vaisseau, sont toujours sur le point de vous attaquer. C'est de la grande œuvre et, en 1984, Elite "the game of a lifetime" est édité dans une première version en cassette. A l'époque, nous n'utilisions pas de cartouches, et le chargement du programme dans la mémoire de l'ordinateur nécessitait plus de cinq minutes d'attente...

La vue la plus utilisée est certainement la vue avant.



LE RADAR TRIDIMENSIONNEL

C'est là l'innovation majeure qu'a apporté Elite dans les jeux en 3D. Le radar du jeu est très ingénieux et permet de toujours se situer parfaitement dans l'espace par rapport à vos ennemis. Un cercle rouge écrasé en bas de l'écran représente l'espace autour de vous; le centre du cercle représente la position de votre Cobra MK III. Les vaisseaux ou objets naviguant dans l'espace immédiatement autour de vous seront indiqués sur l'écran par des barres de couleur. Si la barre est surmontée d'un point de même couleur, cela signifie que l'OVNI se trouve au-dessus de vous. Si le point est, au contraire, en bas de la barre, l'OVNI est en dessous de votre vaisseau. Lorsque vous ne devinez qu'un point sur le radar, c'est que vous vous trouvez au même niveau que votre ennemi potentiel. Très déconcertant lors des premières parties, ce radar est en fait un allié fort précieux. Quand vous aurez appris à bien manier les commandes de votre vaisseau, la rapide interprétation des éléments du radar fera de vous un redoutable combattant.



On peut dire que les programmeurs de cette version NES ont fait un effort: beaux graphismes et textes en français.



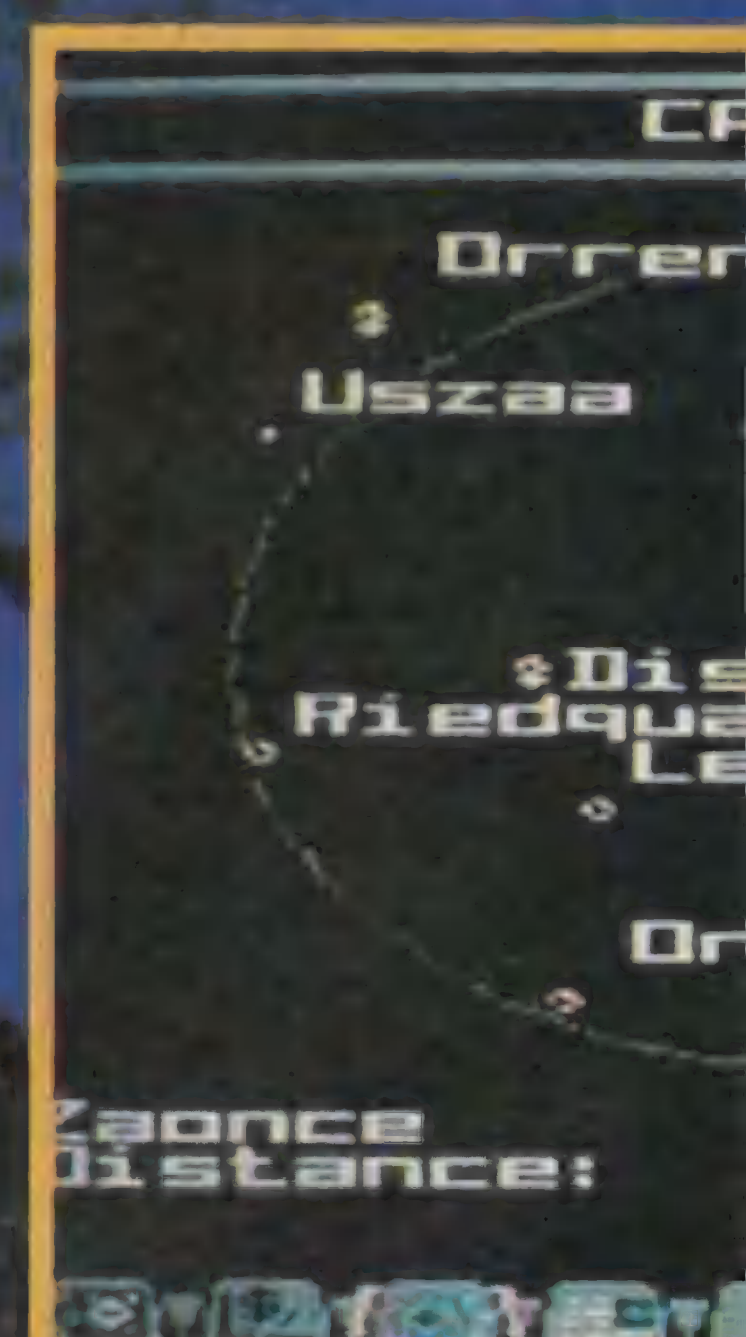
Chaque planète est caractérisée par une série de données (distance, économie, gouvernement, niveau technologique, etc.).



Non, l'espace n'est pas qu'une étendue vide: on y trouve aussi des planètes!



Acheter quand ça baisse, vendre quand ça monte: telle est la devise d'Elite.



REVIEW



EDITEUR : IMAGINEER

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

SAUVEGARDE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



De la 3D en fil de fer super rapide sur la NES, on avait rarement vu ça!



Après un long périple intersidéral, vous arrivez enfin en vue de votre objectif. Mais allez-vous en sortir vivant ?



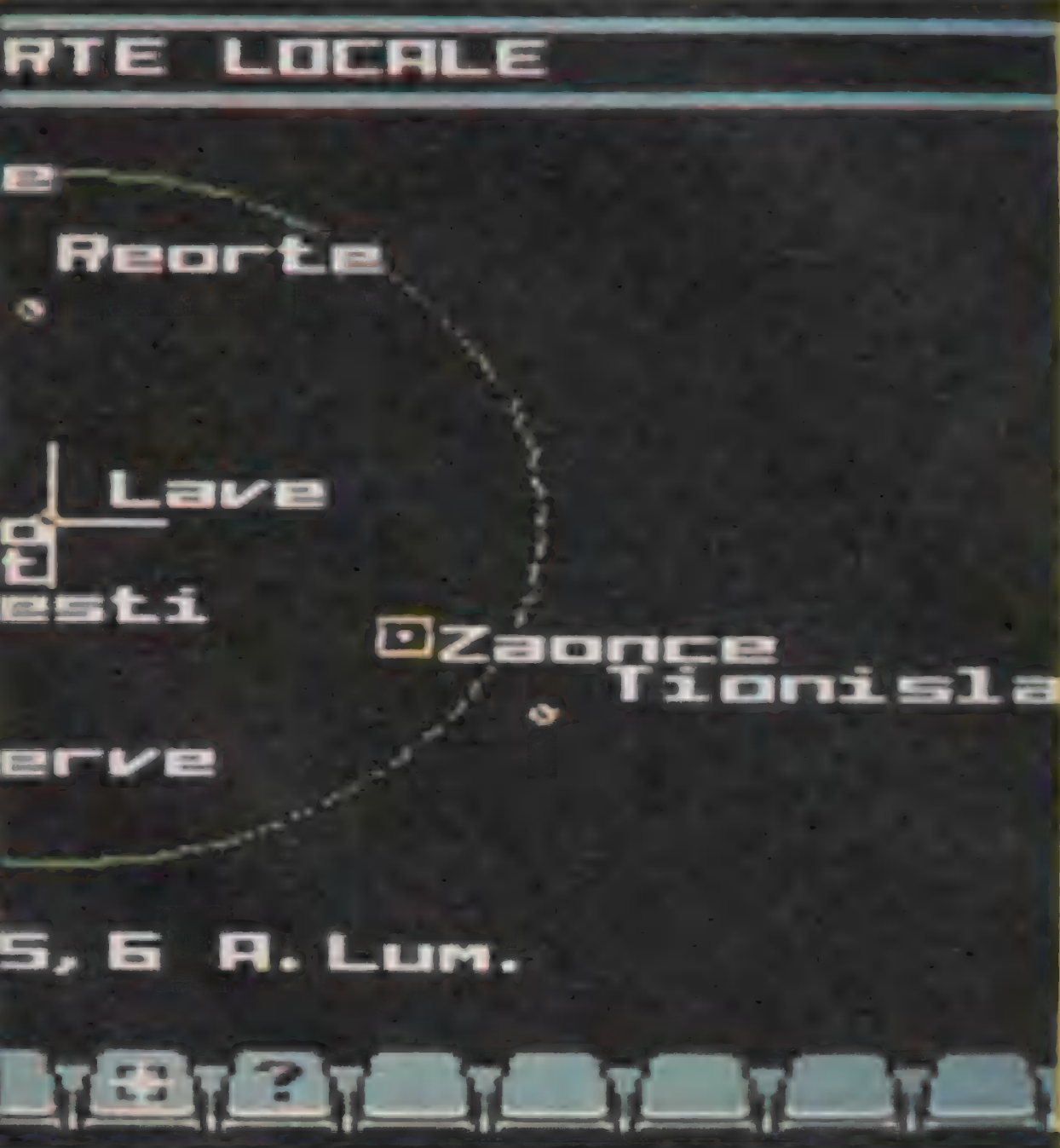
Manœuvre délicate: il faut trouver la bonne technique pour accoster la station orbitale.



Attention, objet volant non identifié en vue!

Il faut augmenter la puissance de votre Cobra MK III.

3000
4000
5000
6000
7000
8000
9000
10000
11000
12000
13000
14000
15000
16000
17000
18000
19000
20000
21000
22000
23000
24000
25000
26000
27000
28000
29000
30000
31000
32000
33000
34000
35000
36000
37000
38000
39000
40000
41000
42000
43000
44000
45000
46000
47000
48000
49000
50000
51000
52000
53000
54000
55000
56000
57000
58000
59000
60000
61000
62000
63000
64000
65000
66000
67000
68000
69000
70000
71000
72000
73000
74000
75000
76000
77000
78000
79000
80000
81000
82000
83000
84000
85000
86000
87000
88000
89000
90000
91000
92000
93000
94000
95000
96000
97000
98000
99000
100000



La carte locale est particulièrement utile pour planifier vos déplacements à l'intérieur d'un même système solaire. Ne faites pas n'importe quoi, le carburant coûte cher!

COMMENTAIRE



ROBBY

Incroyable! L'expression "c'est dans les vieux pots qu'on fait les bonnes soupes" s'applique totalement à ce jeu sur NES. Elite reste à ce jour LE jeu auquel j'ai consacré le plus de temps dans ma vie de joueur. Pour y avoir joué dans ses nombreuses versions pour micro-ordinateurs depuis 1984, il me semble que je n'ai toujours pas fait le tour de ce jeu-culte. Elite dans sa version NES est un modèle de jeu bien programmé, signature David Braben oblige. En attendant Elite 2 sur Super Nintendo (toujours programmé par David Braben), je crois que je vais passer beaucoup de temps avec la NES de Consoles +. Ce type de jeu, encore jamais vu sur NES, ne manquera pas de séduire les joueurs passionnés par les sagas ludiques.

PRESENTATION 90%

L'intégralité du jeu est en français, le système des icônes est très pratique.

GRAPHISMES 90%

Ils semblaient irréalisables sur la console NES du fait de leur mode particulier. David Braben nous prouve le contraire.

ANIMATION 94%

C'est de la 3D rapide et fluide, bien programmée, la console NES n'a pas fini de nous étonner.

BANDE-SON 81%

Bonne musique de présentation et bruitages corrects.

JOUABILITE 86%

Elle est carrément bonne et le mode 2 joueurs est une très bonne trouvaille.

DUREE DE VIE 98%

Presque infinie! Huit ans après sa conception, ce jeu est toujours aussi passionnant. Des mois en perspective.

INTERET 96%

Fidèle à sa légende! C'est un bonheur de retrouver cette "simulation de baroudeur de l'espace". Jeu-culte sur machine-culte.



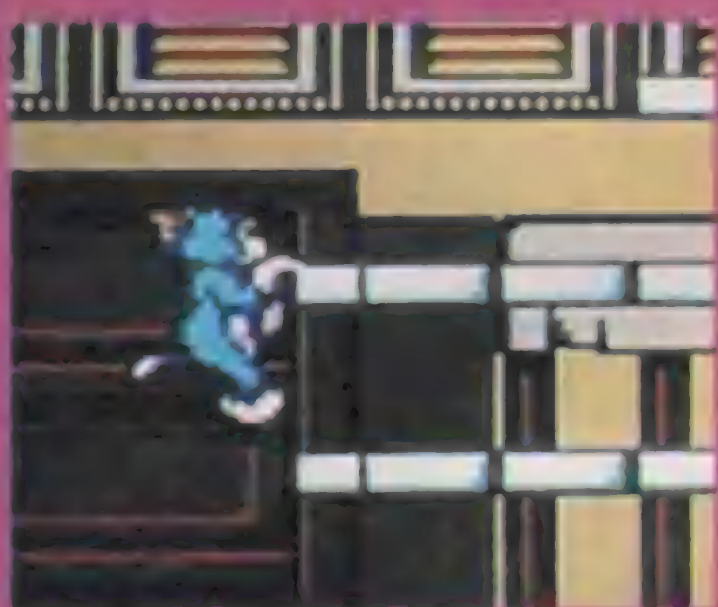
CAT OF PERSIA



Le "pas prudent" façon Tom...



... et façon Prince of Persia.



La même souplesse féline dans la manière d'escalader les corniches!



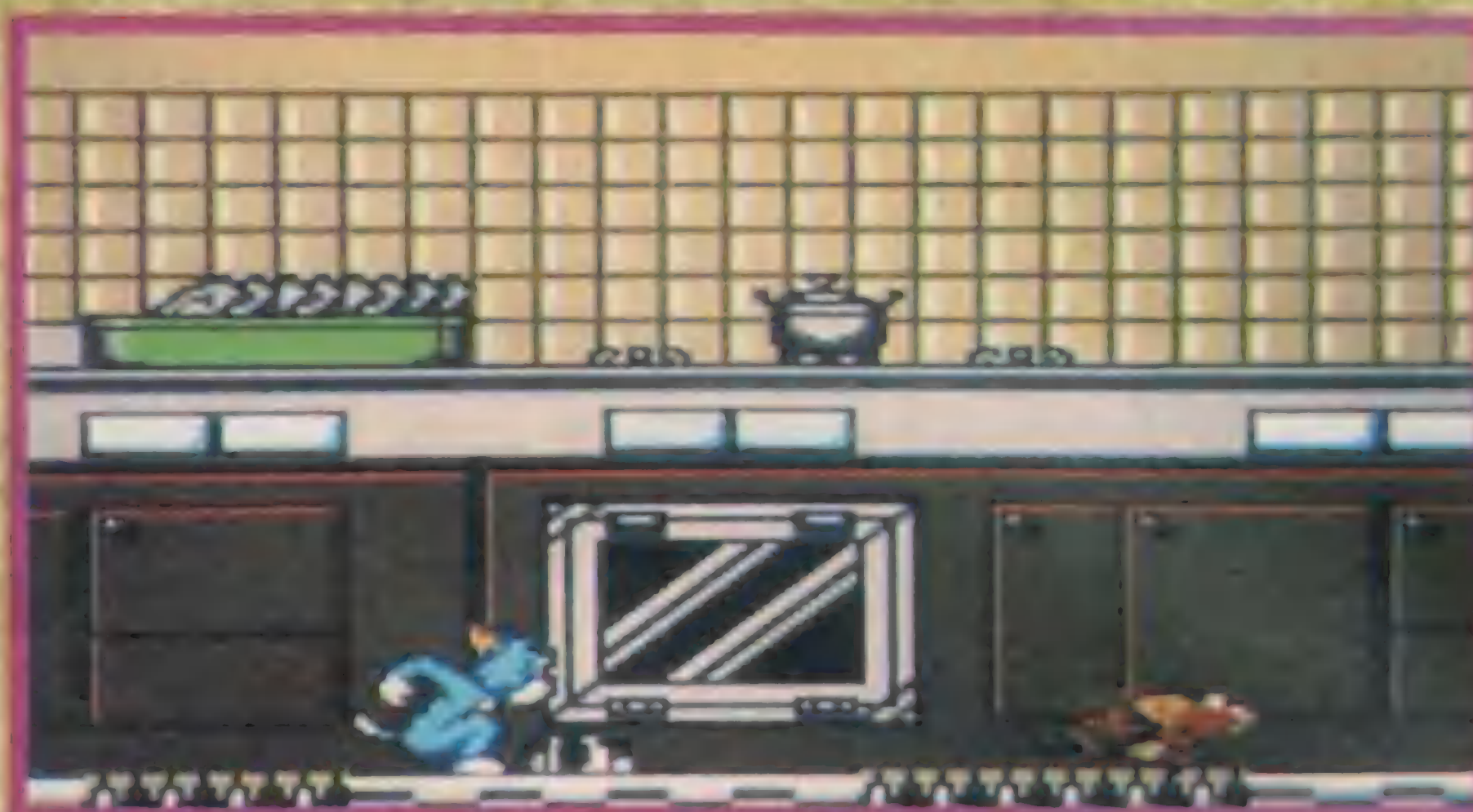
Tom est capable d'effectuer pas mal de mouvements (courir, marcher à pas prudents, faire de grandes enjambées, grimper, sauter), dont l'animation semble parfois avoir été décalquée sur celle du héros de Prince of Persia... Un gage de qualité, d'autant qu'à ces mouvements traditionnels viennent s'ajouter ceux du dessin animé, comme les célèbres moulinets des pieds au-dessus du vide!

Si vous aimez les dessins animés de Tom et Jerry, voici l'occasion rêvée d'incarner un de vos héros... Mais ne vous réjouissez pas trop vite, car c'est dans la peau du malheureux Tom que vous allez vivre cette course-poursuite effrénée, digne des meilleurs épisodes de la série! Pendant tout le jeu, l'insaisissable Jerry cavalcadera devant vous et se fauilera, grâce à sa petite taille, entre des obstacles auxquels vous vous heurterez, souvent de manière douloureuse.

Votre calvaire démarre dans la cuisine, mais vous traverserez ensuite le jardin, avec sa piscine (dur, dur, pour un chat qui n'aime pas l'eau!), les rues de la ville (attention aux pots de fleurs qui tombent des fenêtres), une vaste forêt (cette fois, ce sont des glands qui tombent des arbres!), des montagnes rocheuses au relief escarpé, et même une chambre d'enfant, tout aussi dangereuse.

Chacun de ces endroits est une succession de plates-formes dévoilées par un scrolling horizontal mené à un train d'enfer par le terrible Jerry, qui ne s'arrête que pour mieux vous narguer en s'allongeant sur le sol pour bailler d'ennui devant votre lenteur! Bien entendu, la sympathique souris est prête à tout pour éviter de tomber entre vos griffes et prend un malin plaisir à vous retarder à coups de grenade ou de mine antipersonnel.

Bref, désormais, lorsqu'on vous parlera d'une vie de chien, vous pourrez rétorquer, en toute connaissance de cause, que rien n'est pire qu'une vie de chat!



Jerry balance des mines ou des grenades dès que Tom se rapproche trop dangereusement!

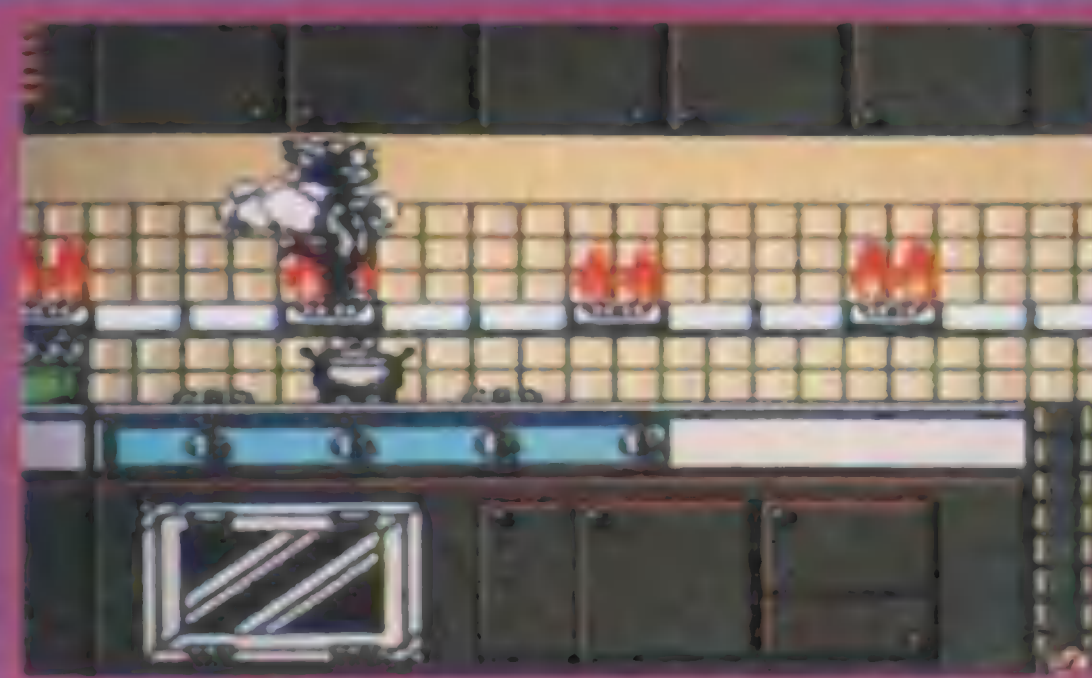
Lorsqu'il court dans le vide, Tom fait



La course-poursuite continue dans les montagnes rocheuses et le grand canyon!

LE MARTYRE

Jerry est un véritable bourreau! Enfilez le temps d'une partie la chaude fourrure de Tom et vous vous rendrez compte à quel point celui-ci souffre à longueur de dessin animé... Assommé, électrocuté, noyé, brûlé, mitraillé, le malheureux Tom devra subir tout au long du soft les sévices infligés par son sinistre compère. Que font Amnesty International et la SPA?



Jerry tente de faire griller Tom sur la cuisinière à gaz!



TOM & JERRY

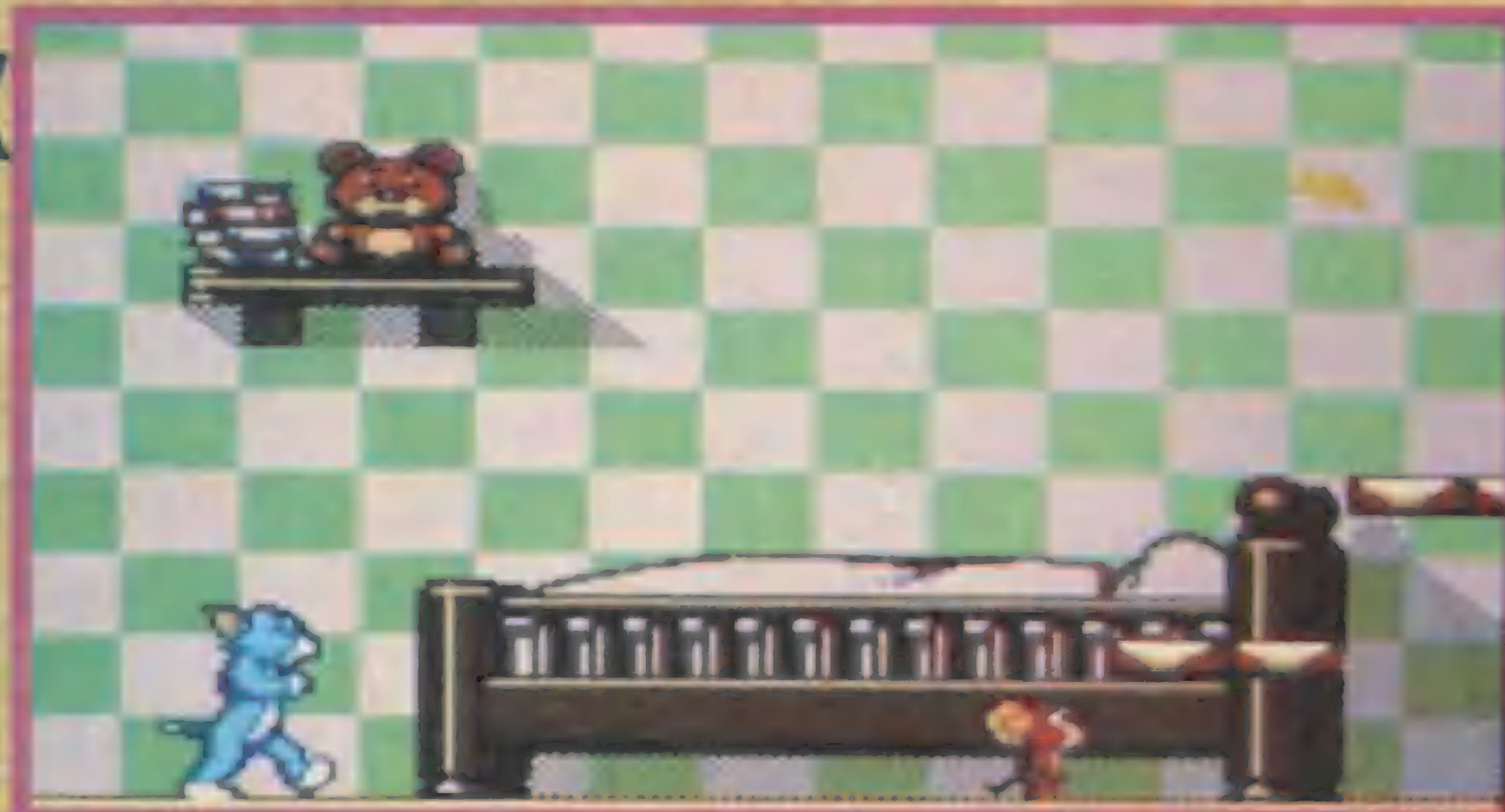


Cette chambre à coucher recèle de terribles pièges... Un chat averti en vaut deux!

des moulinets avec ses pattes!



Petit mais costaud, Jerry secoue l'armoire à vaisselle pour tenter de retarder Tom.



DE SAINT TOM!

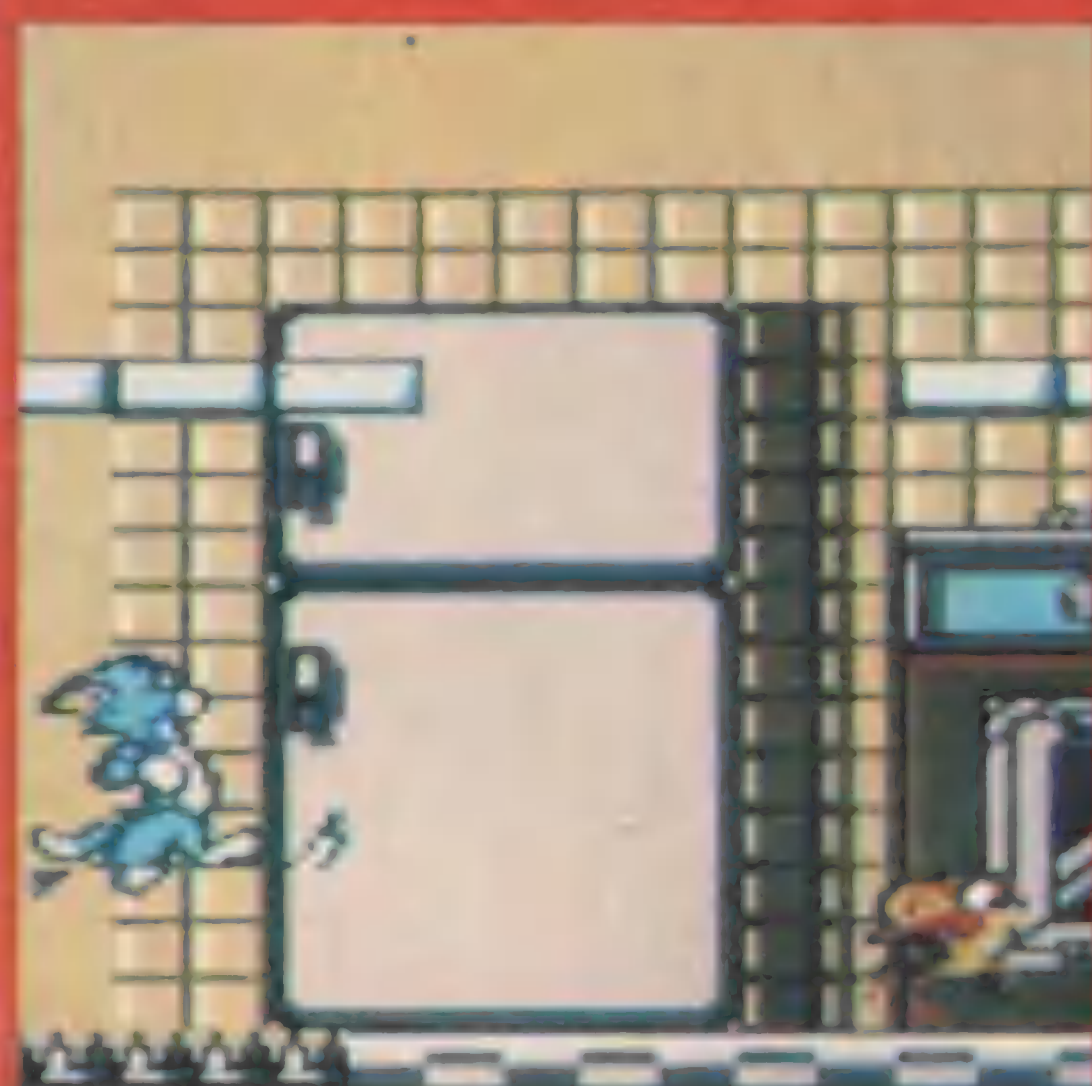
Jerry balance d'énormes gouttes d'eau sur son poursuivant!

Jerry (toujours lui!) essaye de noyer notre ami!



Jerry (encore lui!) fait tomber les lampes du lustre sur sa malheureuse victime!

TIP !



Vous n'êtes pas obligé d'aller jusqu'au bout d'un niveau pour accéder au suivant. Si vous vous débrouillez bien, vous réussirez à attraper Jerry avant la fin de chaque niveau.

Dans le premier par exemple, laissez les briques s'écrouler sous vos pieds pour vous retrouver entre deux rangées de pics aiguisés, puis piquez un sprint tout en sautant entre les pics pour cueillir Jerry juste au moment où celui-ci descendra devant le réfrigérateur!

COMMENTAIRE



HOMER

Tom et Jerry bénéficie d'une réalisation technique excellente, avec une animation et des graphismes très réussis pour la Master System, ainsi que de sympathiques petites musiques tout droit sorties de cartoons. Le jeu est agrémenté d'une bonne dose d'humour et se laisserait presque regarder comme un véritable dessin animé. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais on devient vite accro, et le fait de jouer le rôle du méchant procure un plaisir aussi novateur qu'inattendu. Seul reproche à mes yeux: souvent, les plates-formes ne sont pas intégrées au décor, mais simplement posées devant, sans qu'on sache ce qu'elles représentent, ce qui réduit les meubles et autres obstacles au rang de fond décoratif.

REVIEW



TOM & JERRY™



1992 TURNER ENTERTAINMENT CO.
© 1992 SEGA

EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : IMPORT

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Vous aurez juste droit à une démo des différents niveaux...

GRAPHISMES 98%

Les graphismes sont superbes et restent fidèles au dessin animé.

ANIMATION 95%

Un véritable chef-d'œuvre! Comme dans un vrai dessin animé.

BANDE-SON 90%

L'action est soutenue par une véritable musique de cartoon très entraînante.

JOUABILITE 68%

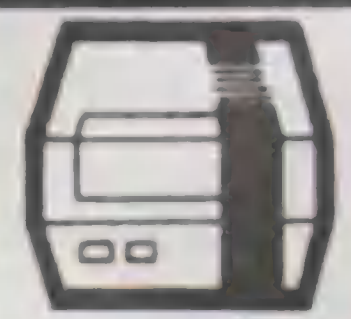
Vous vous habituerez vite aux "entrechats" de Tom.

DUREE DE VIE 63%

Les niveaux ne sont pas très vastes, mais leur difficulté compense largement ce défaut.

INTERET 85%

Une excellente réalisation technique, un jeu sympa et, surtout, très fidèle à l'esprit du dessin animé.



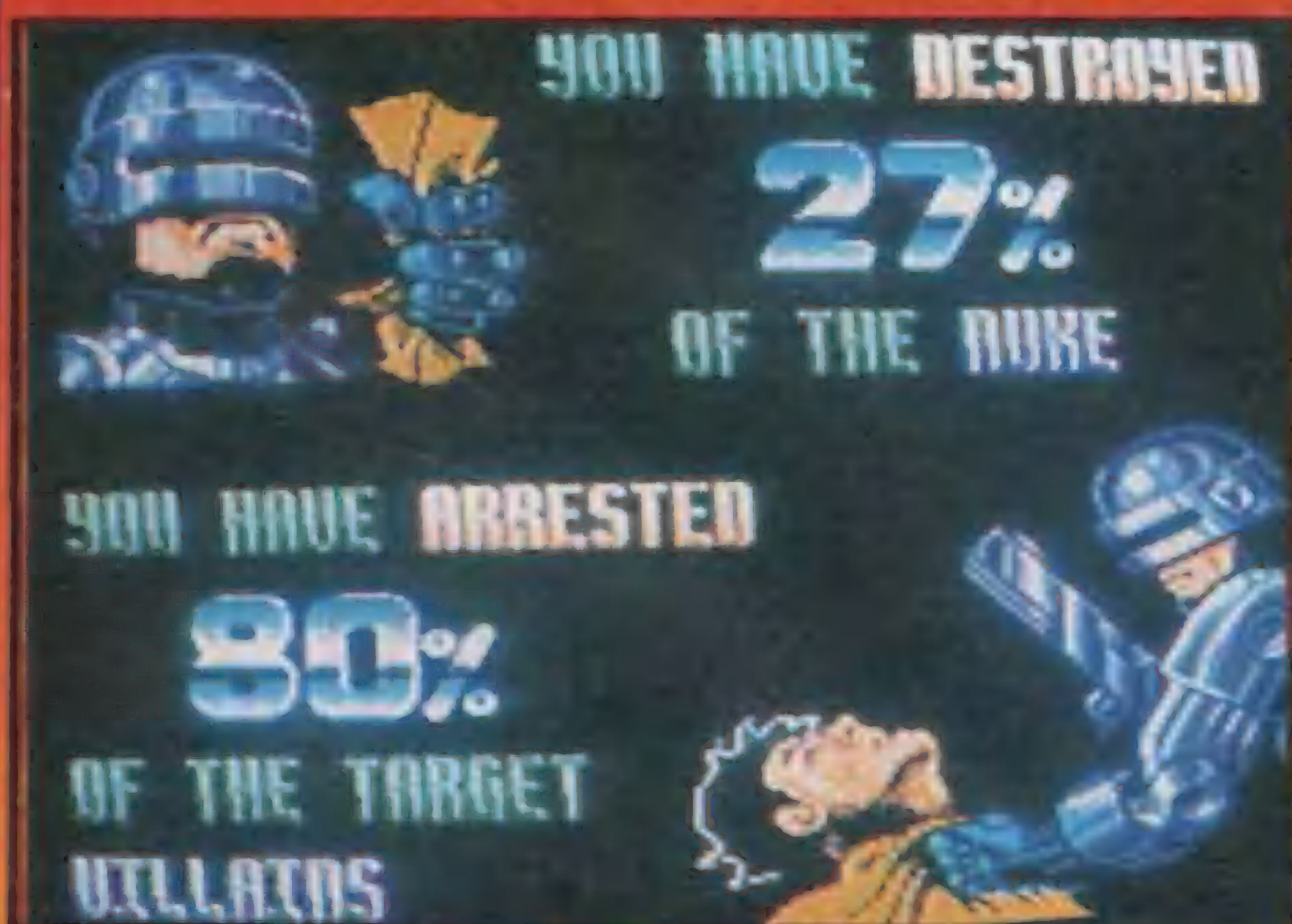
Si vous êtes suffisamment stupide pour vous droguer, alors vous serez intéressé par la Nuke, la nouvelle dope qui foisonne dans les rues de Detroit. Bien que certaines informations à son sujet soient susceptibles de tempérer votre enthousiasme...

D'abord, la dépendance est immédiate. Deuxièmement, elle est pour ainsi dire mortelle. Enfin, Robocop a la vilaine habitude de descendre les gens en possession de Nuke. Mais tout cela n'a pas empêché Cain le dingue d'avoir bâti un formidable marché dont il tire de juteux bénéfices; marché que vous, Robocop, devez anéantir. La meilleure façon d'y arriver est d'organiser des descentes dans toutes les usines qui produisent de la Nuke, et d'exterminer tout le monde, excepté les consommateurs, qu'il vaut mieux interpellier. Oh! et puis ne pas oublier de saisir la drogue... C'est la nouvelle mission de Robocop.

Robocop 2 n'est rien d'autre que le nouveau jeu de plates-formes à scrolling horizontal d'Ocean. Il s'agit tout simplement d'une adaptation des jeux de la gamme, où vous incarnez un cyborg qui court, saute et tire pour remplir sa mission. Les niveaux à compléter sont nombreux avant d'arriver à l'affrontement final contre Cain, lui-même transformé à cette occasion en monstre d'acier...



SAISIR DE LA DROGUE POUR PROGRESSER



Robocop doit interpellier un certain nombre de criminels et saisir une certaine quantité de drogue pour passer au niveau suivant. Le taux est élevé et, souvent, vous devrez trouver une pièce secrète pour pouvoir finir le niveau. Au niveau 1 par exemple, il existe un passage souterrain dans lequel la plupart de la Nuke est entreposée. Si Robocop ne s'y rend pas, la quantité de drogue saisie sera insuffisante pour passer au niveau 2.

ROBOCOP



▲ Tiens bon la rampe, mon gars...



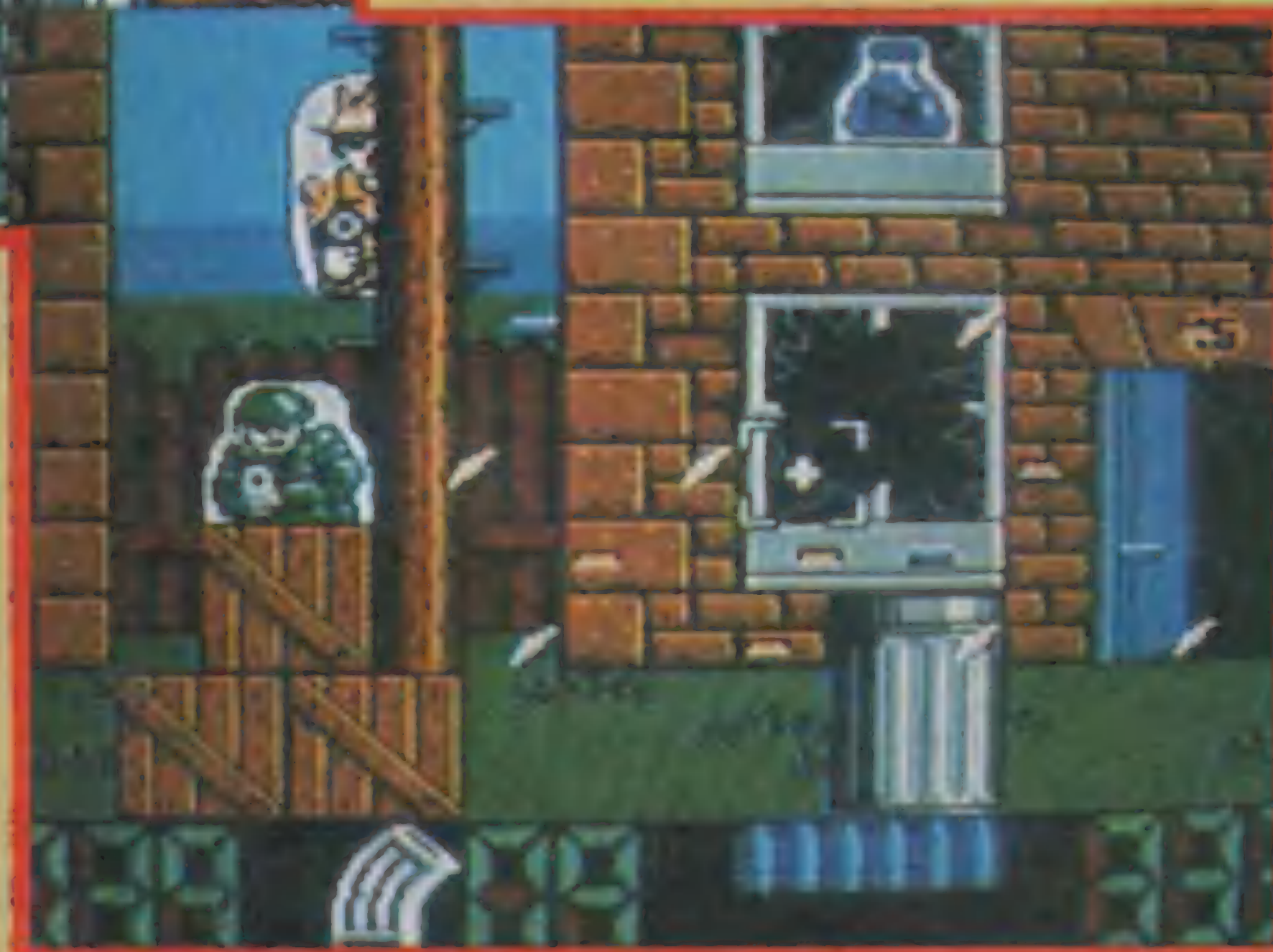
COMMENTAIRE

Les possesseurs de NES ne sont pas particulièrement vernis avec les Robocop. La première version était plutôt triste, et celle-ci n'est pas tellement meilleure. Le problème réside en ce que l'inertie du robot le rend quelque peu incontrôlable, et les chutes mortelles ne sont pas rares, surtout quand il faut franchir une passerelle! Autre inconvénient du jeu: le niveau de difficulté. Les quotas de chaque niveau sont si élevés que

RAD

rater ne serait-ce qu'une fiole de Nuke interdit le passage au niveau suivant. De plus, la portée de tir est si courte qu'il est parfois impossible de combattre. C'est vraiment dommage, car les graphismes et le son sont très travaillés et le jeu pourrait être super s'il n'était pas si difficile.

ROB



COMMENTAIRE



JULIAN

Bien que la difficulté du jeu soit frustrante, j'ai aimé Robocop 2. L'inertie rend le déplacement ardu et certaines portions du jeu nécessitent bien des ruses pour passer, mais les graphismes et les bruitages m'ont encouragé à persévérer. Ce jeu est plein de détails absolument craquants qui maintiennent l'intérêt. Il y a une multitude d'endroits secrets qui vous rivent au joystick : quel plaisir de découvrir une planque pleine de Nuke après n'avoir saisi que de petites quantités sur les receleurs ! Les adeptes de jeux de plates-formes devraient adorer Robocop 2, mais les impatientes ou les maladroits s'arracheront les cheveux de frustration après quelques essais.



▲ Vole, vole, pauvre fou !



NINTENDO

REVIEW



牛寺集



▲ Robocop arbore fièrement son heaume, connecteur informatique (ou poignard ?) sorti.

DUEL AU SOMMET



Le combat final contre le cyborg Cain est indéniablement la partie la plus impressionnante de la cartouche Robocop 2. Ce monstre géant remplit presque tout l'écran. Il dispose d'une panoplie complète d'armes offensives, y compris mitrailleuse lourde, canons incendiaires et double lanceur de missiles ! De plus, il n'hésite pas à traverser l'écran au pas de charge pour aller écraser notre héros contre les murs, à l'instar de Goliath, son idole !



▲ Allez, tire, tire! Tue, Tue!



▲ Même les laveurs de carreaux ne peuvent échapper à Robocop.

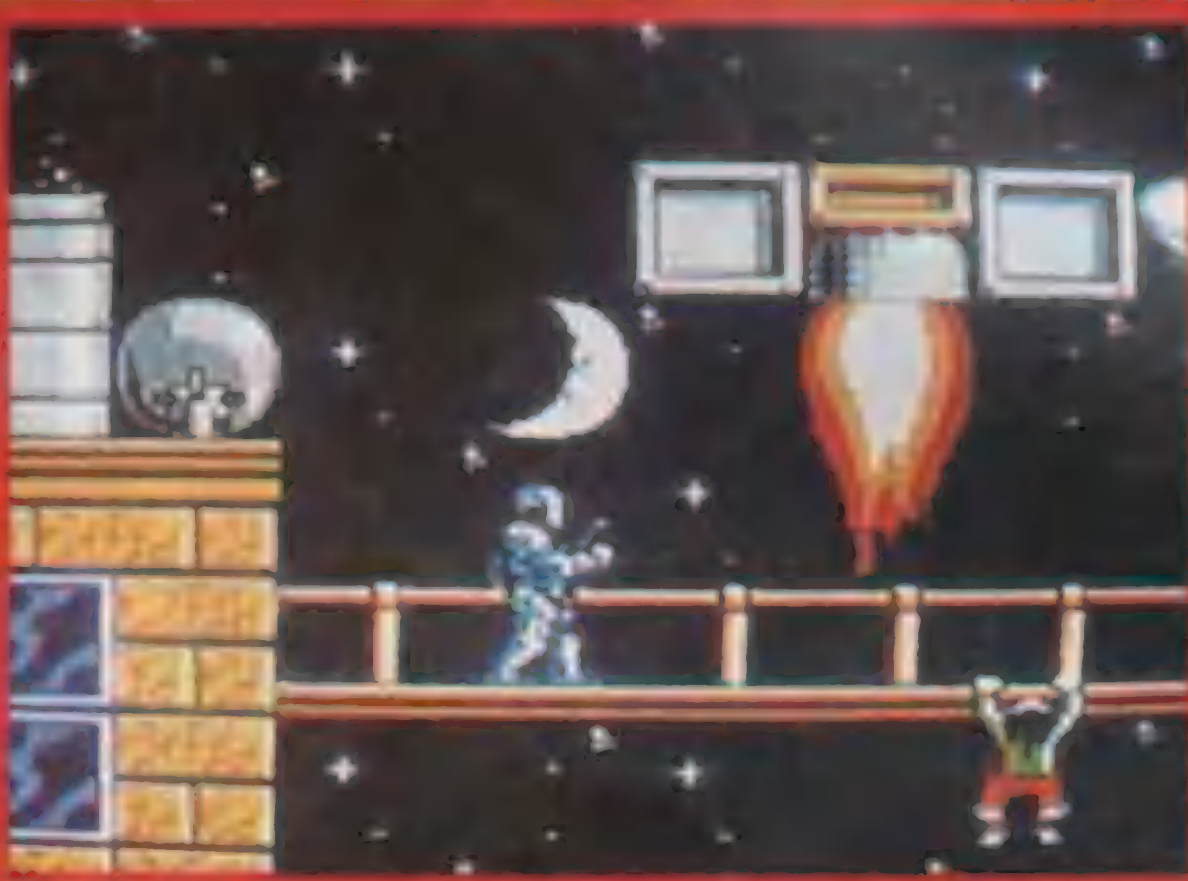
ENTRAINEMENT AU TIR



Si Robocop ne remplit pas son quota lors de sa première tentative de passage de niveau, il lui reste une dernière chance avant de devoir recommencer. Une zone de tir apparaît devant lui pour lui permettre de réajuster son viseur. Un certain nombre de cibles surgissent alors dans les encadrures de fenêtre ou jaillissent du décor, et Robocop doit en toucher le plus possible pour franchir le niveau. Ce n'est pas facile, car les munitions et le temps sont limités; sans parler des sprites "innocents" qu'il faut éviter. En revanche, il ne devra pas rater les chargeurs et les "bonus de temps" qui passent devant lui pour obtenir un score suffisant.

NON, NON! C'EST UN TOUT PETIT ROBOT

Robocop 2 devrait être adapté sur Game Boy. Les conversions d'Ocean sur Game Boy sont réputées pour être proches des versions NES. Cependant l'inertie de déplacement sera moindre et le jeu plus facile. Surveillez les rayonnages.



ROBOCOP 2

EDITEUR : OCEAN

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MAUVAIS

1

JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 73%

Quelques options, de beaux titres et interludes et un jeu plein écran.

GRAPHISMES 82%

Des sprites costauds et assez bien animés sur des décors colorés.

BANDE-SON 81%

Les morceaux sont assez bons et les effets sonores agréablement rendus.

JOUABILITE 73%

La grande inertie et la difficulté des niveaux en font un jeu pour rusés.

DUREE DE VIE 71%

Les joueurs expérimentés trouveront de quoi s'occuper longtemps, mais les novices pourront le juger trop compliqué.

INTERET 72%

Un jeu malin et exigeant, idéal pour s'aguerrir aux jeux de plates-formes, mais pas pour les débutants. A essayer avant d'acheter.



Bienvenue dans le monde magique de Mickey! La plus célèbre

REVIEW

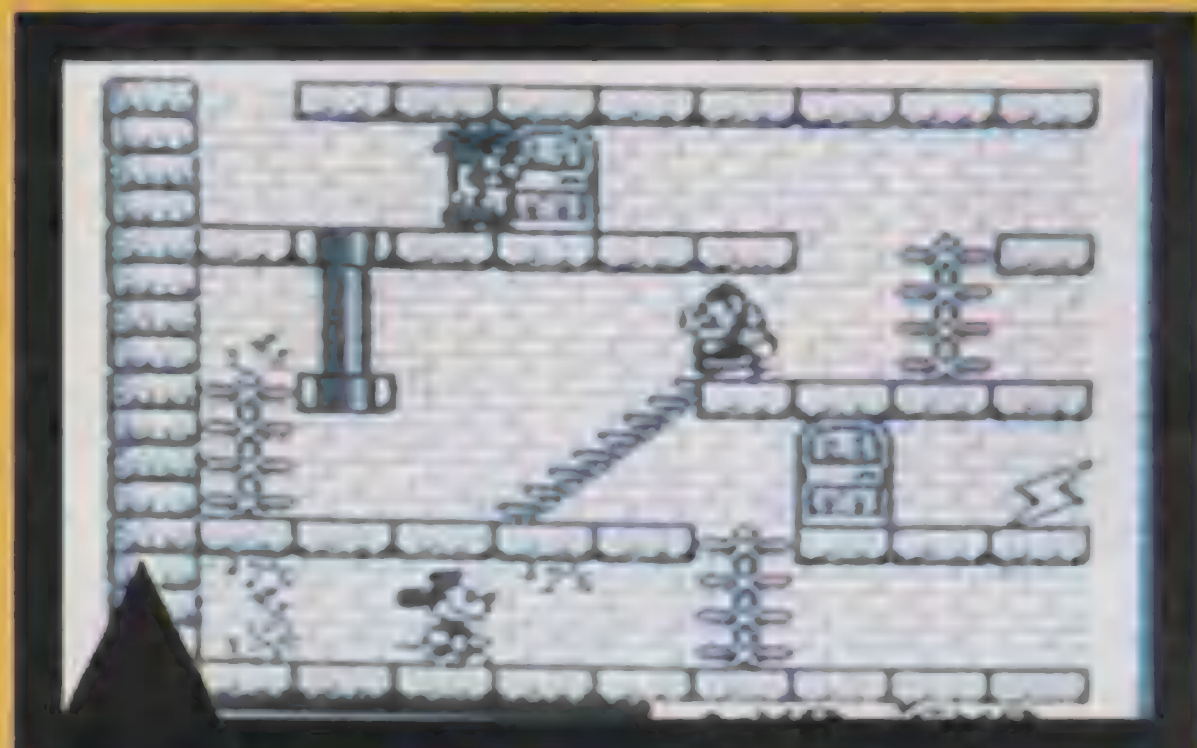


petite souris du monde a bien des soucis: sa petite amie préférée aux longs cils noirs est enfermée dans le château d'Arbarus. A vous d'aider Mickey à délivrer Minnie et, pour cela, lui permettre de s'y retrouver à travers les 28 pièces du château et, surtout, éviter tous les méchants qui le traquent. Les sœurs de la sorcière de Blanche-Neige hantent de longs couloirs glacials, pendant que les cartes à jouer (d'Alice au Pays des Merveilles) gardent l'entrée des raccourcis et des pièces secrètes. Pat Hibulaire et Stromboli se sont mis également d'accord pour rendre les recherches de Mickey plus difficiles. Et des vautours sinistres rôdent dans les escaliers... Mickey doit donc se déplacer avec rapidité, sauter et se faufiler dans les tuyaux. Dans chaque pièce, il lui faut découvrir les armes nécessaires à sa défense ou les outils qui l'aideront à passer des obstacles (murs friables ou de roc). Surtout, il lui faut trouver les huit clés qui ouvriront la porte de la pièce suivante. Hélas! les labyrinthes sont de plus en plus complexes: les salles secrètes, parfois vides, sont perchées tout en haut de murs, sans escalier pour les atteindre, et il faut donc utiliser des cordes ou des tremplins. Et les ennemis grouillent partout! Bonne chance quand même!

TIP !

Il est capital de trouver le meilleur chemin pour ouvrir les salles secrètes dans le bon ordre: elles contiennent souvent l'objet ou l'arme indispensable pour surmonter la difficulté suivante.

MICKEY MOUSE



Mickey s'engage dans de nouvelles aventures d'un pas décidé.



TIP !

Pour économiser son armement, Mickey doit utiliser les tuyaux ou les raccourcis avec

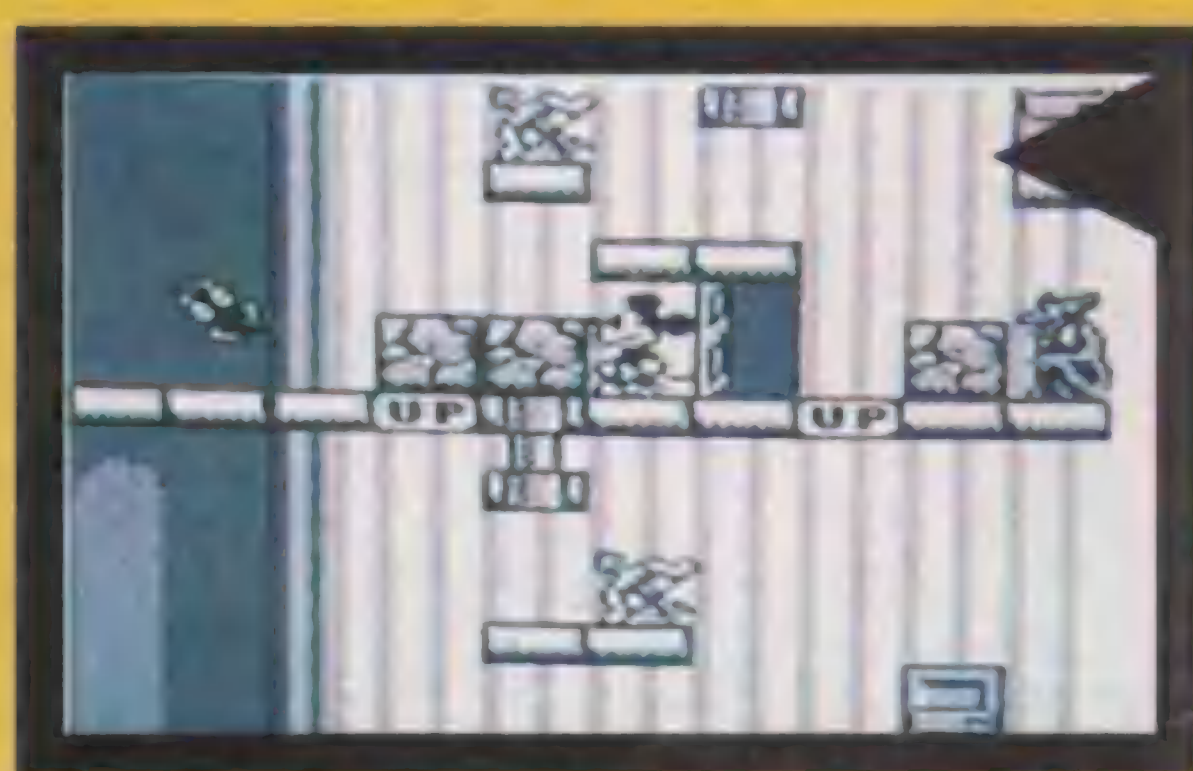
habileté. Ainsi, en croisant ce vautour dans le tuyau, il ne risquera rien et en sortira indemne.

COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Dès que j'ai pris en main Mickey Mouse, je suis retombée en enfance, et je n'ai eu de cesse de retrouver la jolie Minnie! Tout est fait pour rendre ce jeu captivant. Les graphismes des personnages, très précis, restituent l'ambiance de Disney. Les niveaux, de plus en plus longs, sont très variés, et l'on ne refait jamais deux fois le même parcours. Les difficultés sont progressives et habilement dosées: il y a juste le nombre suffisant d'armes, mais pas plus, pour retrouver les clés dispersées dans chaque pièce. Dommage qu'il y ait seulement vingt-huit niveaux!



Attention! Il vaudrait mieux aller chercher un arc avant d'affronter la méchante sorcière.

Ouf! Mickey ne s'est pas battu pour rien: cette salle contient une clé très précieuse.



Mickey est un acrobate, mais il est en position délicate entre Pat Hibulaire et un escargot géant!



KEMCO PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	65%
Quelques écrans animés ou le mot de passe.	
GRAPHISMES	82%
Tout l'univers de Disney reconstitué!	
ANIMATION	85%
Mickey est rapide et plein d'adresse.	
BANDE-SON	72%
Petite musique sans originalité, mais très sympa!	
JOUABILITE	80%
Difficultés et pièges de plus en plus variés!	
DUREE DE VIE	72%
28 niveaux qui vous occuperont un petit moment.	
INTERET	86%
Le monde vraiment très captivant de Mickey!	

1
JOUEURS

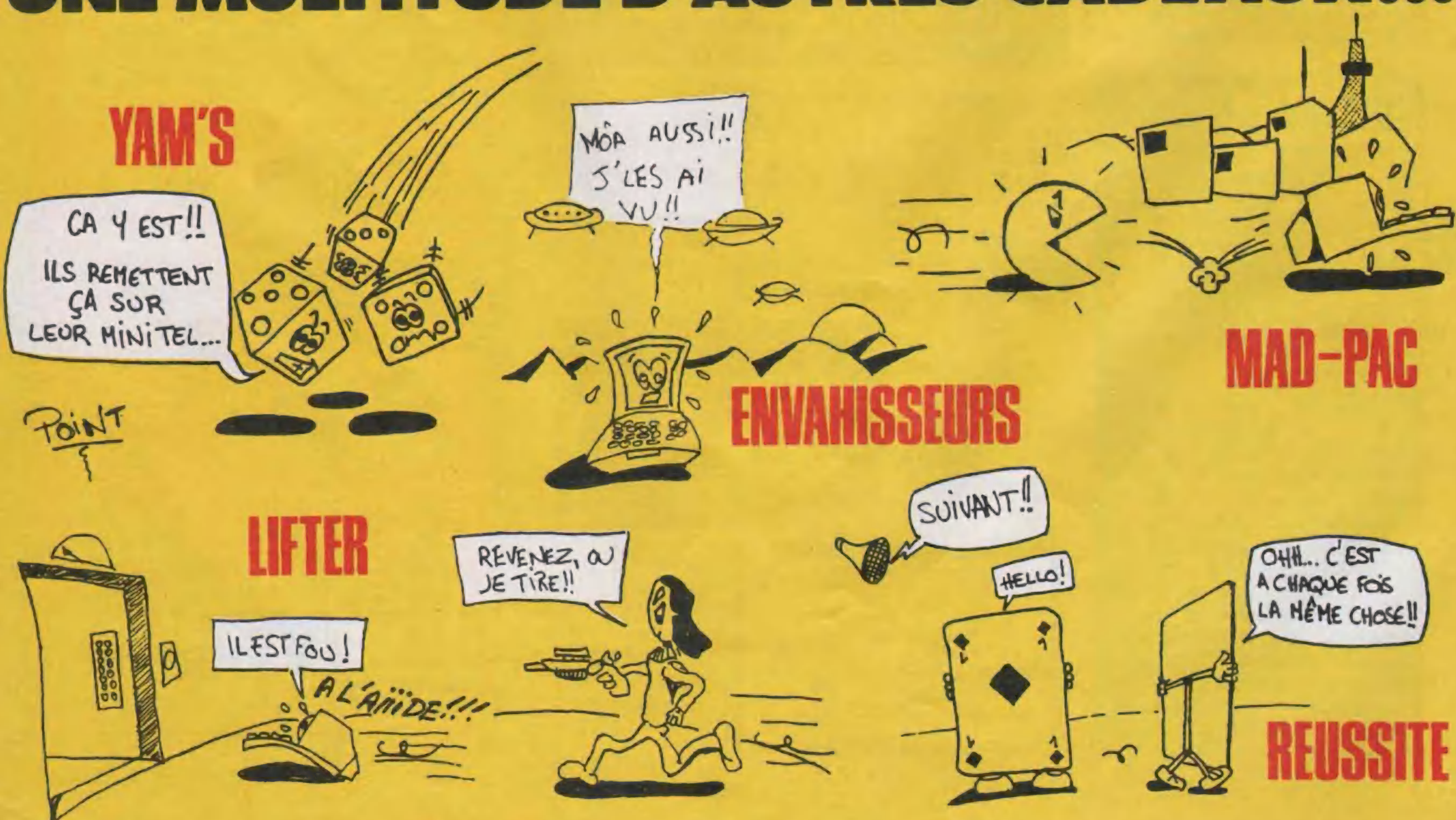


CARTOUCHE

50 CADEAUX PAR MOIS

SUR LE 3615 TCPLUS TAPPEZ *JEU

**GAME BOY, LYNX, MEGADRIVE,
PC ENGINE, SUPER NINTENDO ET
UNE MULTITUDE D'AUTRES CADEAUX...**



TILT
MICROLOGISTS

OFFREZ-VOUS LES GOODIES DE MICRO KID'S

CONSOLES



COMMENT VOUS PROCURER LES GOODIES ?

▲ LE PIN'S :

A l'image de l'émission.
Le pin's MICRO KID'S se devait
«d'être technologiquement
avancé», donc électronique
et clignotant !
Le pin's 85F

▲ LE DISQUE :

... ou la K7 ! Tous les jingles
de MICRO KID'S, ainsi que
quelque morceaux choisis
de jeux vidéo célèbres.



▲ En participant à l'émission (de plus en plus facile !).

▲ En jouant sur le 3615 code FR3
rubrique MICRO KID'S.

▲ En vous rendant dans les points
de vente Micromania, Soho.
(Liste de tous les points de vente
sur le 3615 code FR3
rubrique MICRO KID'S).

**Vous pouvez également
vous les procurer grâce au bon
de commande ci-dessous**

La K7 80 F

Le CD 120 F

▲ LE TEE-SHIRT :

Disponible en blanc, noir, gris chiné (taille adulte et enfant)
Logo MICRO KID'S vert et mauve 65 F

▲ LE ST ATARI MICRO KID'S :

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S 2 690 F

LE COLIS MICRO KID'S :

▲ Le pin's MICRO KID'S

▲ Le tee-shirt (coloris et taille au choix)

▲ Le disque MICRO KID'S

AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 k7) 236 F
(plus 17 F de frais de port)

Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 CD) 266 F
(plus 17 F de frais de port)

**Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 236 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 266 F (plus 17 F de frais de port)**

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Engène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PRENOM : TEE-SHIRT :

ADRESSE : Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) :

..... CODE POSTAL : Coloris (gris chiné, blanc, noir) :

VILLE : Logo de couleur mauve ou vert :

Signature des parents :



La théorie de l'évolution de Darwin prétend que l'homme préhistorique était un bipède capable d'utiliser ses mains pour sculpter des outils de chasse complexes. Malheureusement, ce vieux Charlie avait tort, comme le prouve clairement l'existence de Fred Flintstone. En effet, bien que Fred n'ait pas de cou, il a un boulot, une voiture, une femme, un partenaire de bowling et une maison dans la banlieue de Bedrock.

Mais l'existence gentiment turbulente des Flintstones est troublée par l'apparition d'un certain Dr. Butler, qui débarque dans une machine temporelle. Après avoir expliqué qu'il est gardien de zoo au xxx^e siècle, il enlève Dino et Hoppy, les animaux familiers des Flintstones. Alors que Gazoo, le pote extra-terrestre de Fred, fait démarrer sa propre machine, le Dr. Butler détruit celle-ci, éparpillant les pièces aux quatre coins de Bedrock.

Triste, non? Bon, avant que vous ne commenciez à pleurer sur votre NES, il reste un espoir. Fred a été désigné pour retrouver les pièces de la machine. Avec l'aide de sa massue et du clan Flintstone, Fred doit traverser des jungles, éviter des gangsters, et passer des rivières pour récupérer les précieux morceaux. Durant sa quête, il doit même affronter des ennemis au basket! Et quand Dino et Hoppy sont de retour sains et saufs à Bedrock, la famille, qui riait du Dr. Darwin, peut alors rire plus fort du Dr. Butler. YABBADABBADOO!



ACCROCHE-TOI BIEN

Comme tous les hommes préhistoriques, Fred est un grand combattant. Il peut bondir, courir et même s'accrocher. Si Fred veut atteindre une plate-forme au-dessus de lui, il est capable d'y grimper grâce à ses bras trapus. De la même manière, quand l'homme-singe manque son saut, au lieu de s'écraser au sol il peut s'agripper sans danger au bord de la plate-forme.



COMMENTAIRE

RICH

Bien que The Flintstones ne soit pas mon dessin animé favori, cette version NES des clowneries de Fred n'est pas mauvaise du tout. Les décors et les sprites sont tirés directement de la série d'Hanna Barbera, les créatures et autres dinosaures sont aussi fidèles qu'ils peuvent l'être. Au point de vue jeu, c'est assez classique: encore un jeu de plates-formes auquel je ne trouve rien d'assez neuf pour le rendre original ou passionnant. Cela dit, ce n'est pas le plus mauvais jeu du genre, et il attirera les plus jeunes et les fans de la série. Si, malgré tout, vous voulez un jeu de plates-formes, tournez-vous vers Super Mario III, Shadow Warrior, Kabuki ou Rescue Rangers. Tous offrent une meilleure jouabilité que celui-ci.



▲ Gazoo reconstruit la machine temporelle.

LES ARMES DU SUCCES

Bien que la tunique en peau de léopard de Fred n'effraie pas ses ennemis, ceux-ci redoutent ses armes. Fred conserve sa massue tout le temps. C'est très utile pour frapper la tête des ennemis au cours de combats au corps à corps. Certains sont pourtant plus astucieux et tirent sur Fred avec leur pistolet à bouchon. Contre ces adversaires-là, Fred doit utiliser la catapulte. Grâce à ses qualités de tireur, il peut se débarrasser d'eux à distance. Pour ceux qui attaquent d'en haut, Fred a besoin de la hache. Celle-ci décrit un arc et se révèle également efficace pour tuer à distance.



▲ Fred a oublié de nourrir les animaux.

THE FLINTSTONES

AU SECOURS DE DINO ET HOPPY



BARILS SURPRISE

Sur son chemin, Fred croise de nombreux barils. S'il frappe l'un d'eux, un objet utile en sortira. Les hamburgers et le pop-corn, bouffe typiquement préhistorique, font remonter la jauge du niveau de vie. Un cœur la rétablit entièrement. La hache et la catapulte sont très efficaces contre les ennemis.



▲ Une partie de basket préhistorique.

COMMENTAIRE



JULIAN

Durant toute ma jeunesse, j'ai été un fan des Flintstones, et ce jeu m'a rappelé de bons souvenirs. L'animation et les graphismes évoquent bien la "famille moderne de l'âge de pierre", grâce aux décors préhistoriques et autres dinosaures, ainsi qu'aux héros et aux méchants, bien connus. Malheureusement, la jouabilité sort également tout droit de l'âge de pierre. Les temps de réponse sont parfois longs, vous mettant dans des situations difficiles.

De plus, le jeu souffre de pas mal de clignotements de sprites. Ces problèmes en eux-mêmes ne le condamnent pas, mais le manque d'originalité le relègue au rang de tous les autres jeux de plates-formes sur NES. Les Flintstones est en outre un jeu assez facile et ne constitue pas un challenge pour les fous du genre. Malgré ces critiques, j'ai pris plaisir à jouer aux Flintstones, mais pas au point d'entonner un "YABBADABBADOO".



▲ Barney et Wilma viennent à l'aide de Fred.



VERT ET SYMPA

Malgré la destruction de son vaisseau par le Dr. Butler, Gazoo est toujours prêt à donner un coup de main à Fred à différents moments du jeu. Quand Fred a besoin de barils mais ne peut sauter assez haut, il peut appeler son ami extra-terrestre en pressant Start. Gazoo apparaît et offre diverses options. Dans d'autres situations, il évite d'avoir à se creuser la cervelle, alors ne l'oubliez pas!

CONSEILS D'AMIS

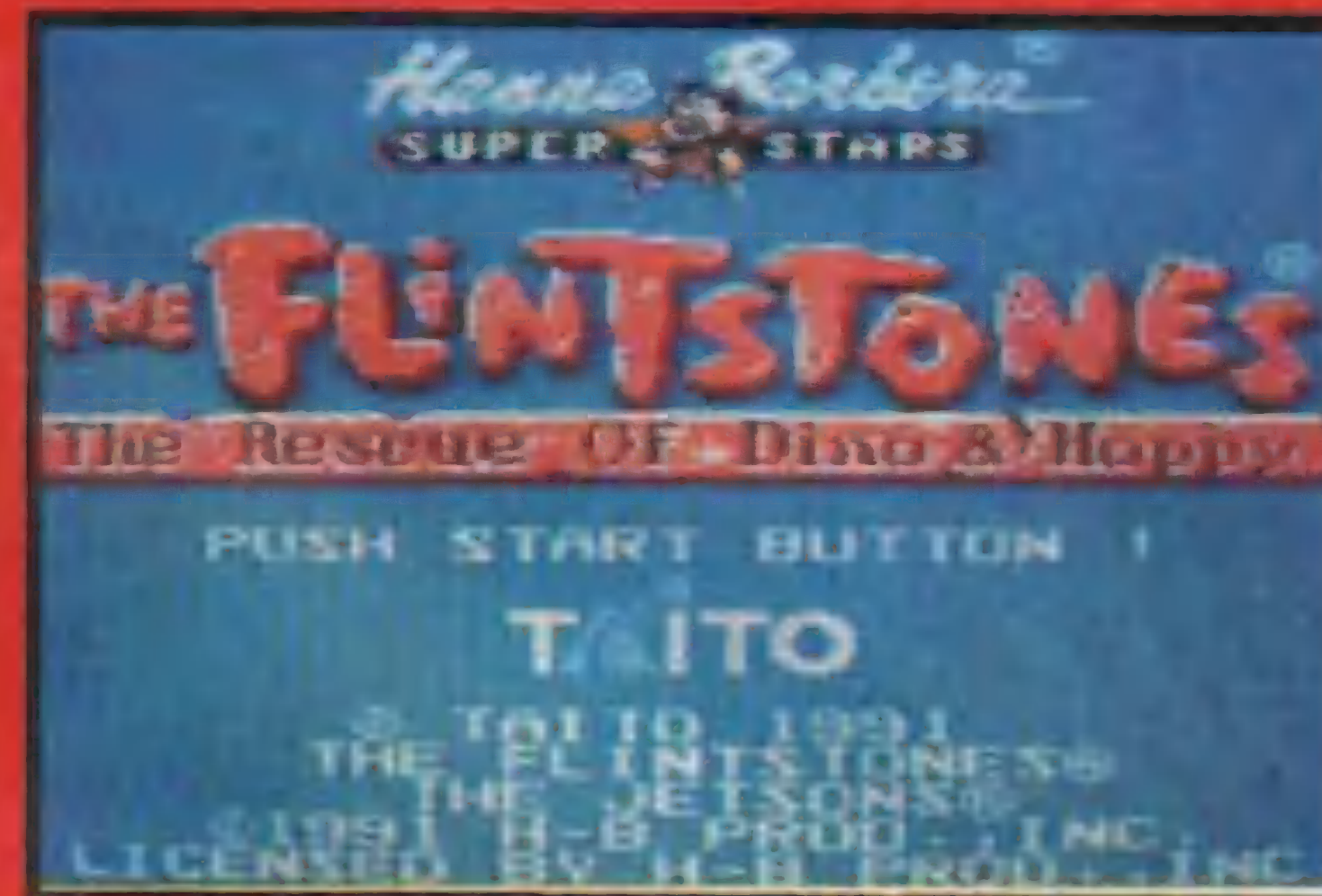
Quand Fred arrive à la fin d'un tableau, l'un de ses amis apparaît et lui donne de précieux conseils sur le méchant qu'il va bientôt affronter. Il peut même lui procurer une arme pour le battre. Les fans des Flintstones pourront noter que, pour quelque obscure raison, Barney s'est teint les cheveux en brun.

NINTENDO

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : TAITO

PRIX : D

DISPONIBILITE : SEPTEMBRE

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MOYEN

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 77%

L'introduction situe l'histoire. Il existe une option continue pour ceux qui en ont besoin.

GRAPHISMES 79%

Les personnages ressemblent à ceux du dessin animé et l'animation renforce cet aspect.

BANDE-SON 54%

C'est bien l'air des Flintstones, mais quelque peu étouffé. Les bruitages sont rares.

JOUABILITE 73%

Les commandes répondent parfois lentement et il arrive que les collisions soient douteuses.

DUREE DE VIE 70%

Il y a pas mal de niveaux et plein d'endroits à explorer, mais l'ensemble n'est pas assez difficile.

INTERET 74%

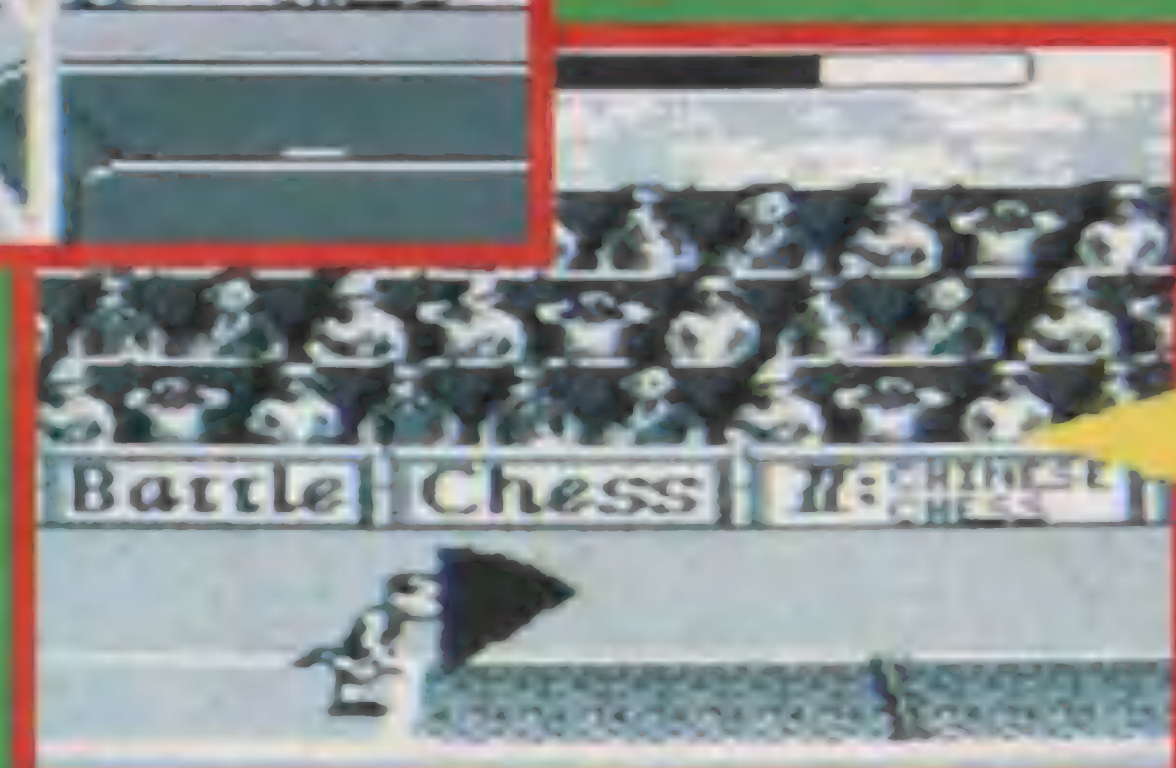
Un bon exemple de jeu de plates-formes sur NES (parmi beaucoup d'autres), même s'il souffre d'un manque d'originalité et de challenge.



Un mouvement
d'une grande
élégance
au javelot.



En plein effort
dans le 100
mètres haies!



Admirez cette technique au saut à la perche!

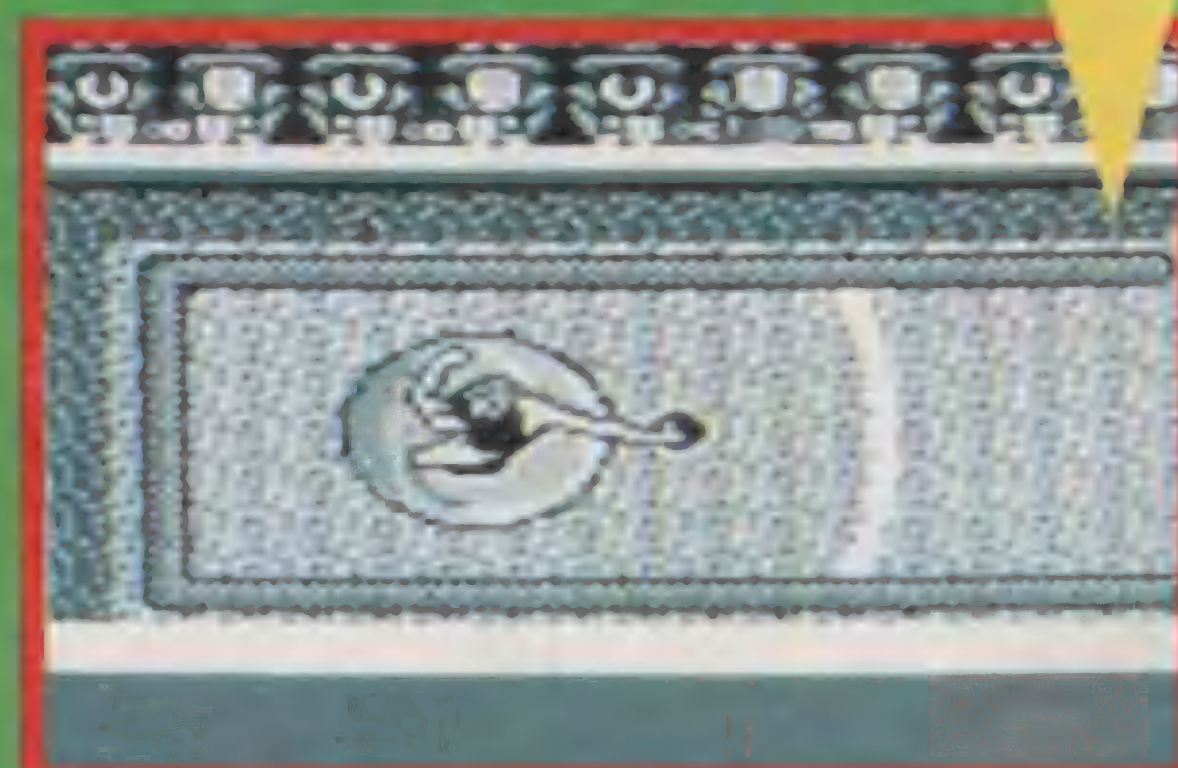


Ricky le Barbare,
victorieux
grâce à une
chute de son
adversaire au
100 mètres,
mérite bien
son nom!



Le saut en longueur: un angle de 35° aurait été l'idéal, mais ce n'est déjà pas trop mal!

Une vue plongeante sur la cage pour le lancer du disque.



COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Track Meet est une très bonne simulation d'athlétisme aux options de jeu variées qui nous permet de prolonger encore l'ambiance des J.O. J'ai particulièrement apprécié le réalisme des mouvements, notamment dans le lancer de javelot ou le saut à la perche. Les commandes varient selon la discipline et se maîtrisent assez rapidement: un minimum de pratique permettra de trouver à tous les coups les meilleurs angles pour les lancers et les sauts. Les compétitions avec les cinq adversaires prévus m'ont un peu laissée sur ma faim, peut-être par manque d'ambiance. Quoi qu'il en soit, l'option pour deux joueurs (deux Game Boy reliées avec le Game Link et deux cartouches) est un plus indéniable. Sportivement vôtre!

Si vous avez toujours rêvé d'être l'auteur des exploits de Carl Lewis, si les envolées de Sergueï Bubka au-delà des six mètres vous font frissonner d'envie, vous êtes vraiment fait pour participer aux finales du Championnat du monde d'athlétisme, où les principales épreuves sont au concours. Il est indispensable d'être polyvalent pour réussir Track Meet, aussi bien dans le 100 mètres que dans le saut en longueur, en passant par le lancer de javelot, de poids ou de disque, sans oublier le 100 mètres haies ou le saut à la perche, et même l'haltérophilie. Au total, huit épreuves pour lesquelles vous devrez vous entraîner avec beaucoup de rigueur avant d'affronter d'autres champions en compétition. La foule, le souffle suspendu au moindre de vos gestes, vous suit des yeux, muette d'admiration pour la qualité de vos exploits, puis éclate enfin en délirants applaudissements, se dressant spontanément sur les gradins pour vous accompagner dans une hola étourdissante. Il faut avouer que vos cinq adversaires sont un peu bizarres. Jugez plutôt: parmi eux se trouvent un demeuré notoire au Q.I. niveau zéro qui se révèle une véritable machine en haltérophilie, ou encore un illusionniste de talent qui ne gagne qu'en trichant. A quand un vrai sportif...

TRACK MEET™

©1991 Interplay™
 LICENSED BY NINTENDO

INTERPLAY PRIX : C
APPRECIATION

PRESENTATION 71%

Entraînement ou compétition, au choix.

GRAPHISMES 72%

Ecrans d'une grande clarté, mais pas spectaculaires.

ANIMATION **85%**

Des évolutions pleines de réalisme.

BANDE-SON **72%**

Un profond silence, puis les bravos des spectateurs.

JOUABILITE 78%

On acquiert très rapidement la maîtrise des commandes.

DURÉE DE VIE 80%

Une option pour deux joueurs intéressante.

INTERET **79%**

Une bonne simulation sportive, pleine d'humour!

1-2

JOUEURS

CARTOUCHE

NOUVEAU!



4 SUPER NINTENDO

**A GAGNER PAR MOIS
SUR LE**

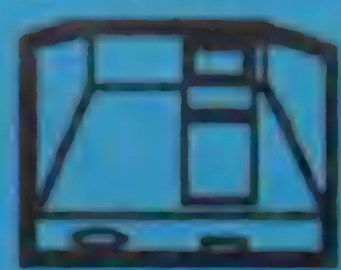
3615 TC PLUS

**AVEC NOTRE JEU
LE MEGA QUIZZ!!!**

**POUR CELA, REPONDS CORRECTEMENT
A TROIS QUESTIONS PAR SEMAINE...**

ALORS, 3615 TC PLUS ET TAPE *QIZ

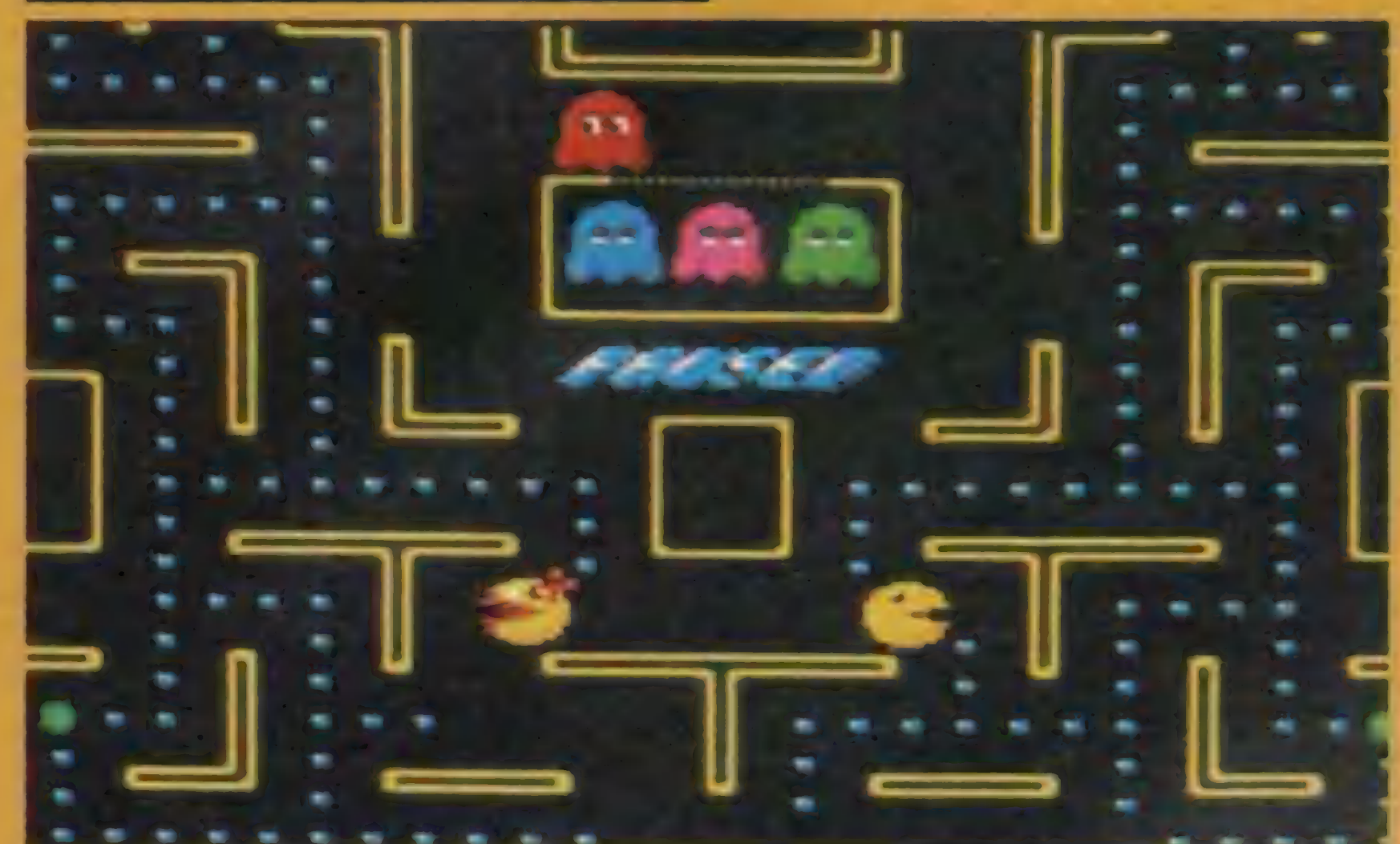
A TOUT DE SUITE...



REVIEW

TIP !

Allez, tout le monde le sait, mais je vais le dire tout de même à l'intention des petits nouveaux qui n'auraient jamais vu un Pacman de leur vie: Postez-vous près d'une pastille bleue et laissez approcher les fantômes le plus près possible... Croquez-la au dernier moment, et à l'attâââque!



▲ Scène de ménage dans la famille Pacman... On peut désormais jouer à deux simultanément, en coopérant, ou en jouant chacun pour soi, ce qui s'avère beaucoup plus drôle.



Des fruits sauteurs se baladent dans le labyrinthe... Croquez-les pour obtenir de larges bonus.



fonctionne toujours aussi bien.

◀ Croquez une de ces pilules et ce sera à votre tour de courir après les fantômes. Un principe archaïque



▲ Miss Pacman met la gomme pour échapper à ses poursuivants.



▲ Dans cette version, les labyrinthes peuvent varier en taille et en complexité... Celui-là contient plusieurs tunnels.

Ms PACMAN



Pour son arrivée sur la Master System, Miss Pacman a fait les choses en grand et nous offre une version "de luxe" qui ne décevra pas ses plus vieux admirateurs...

Le jeu propose en effet quatre niveaux de difficulté différents, et de nouveaux types de labyrinthes: Big (assez vastes), Arcade (une sélection des terrains originaux), Mini (comme son nom l'indique!) et Strange (de tout nouveaux labyrinthes corsés dans lesquels vous pourrez feinter à loisir les fantômes). La famille Pacman a par ailleurs été équipée d'un "Pac Booster", qui lui permet de piquer des sprints afin de semer les fantômes les plus sportifs! Mais la grande nouveauté réside dans l'option deux joueurs simultanés qui vous permet de jouer contre un copain (qui incarnera Mister Pacman), en vous entraînant ou en vous livrant une lutte acharnée! Voir le couple le plus célèbre de l'histoire du jeu vidéo se disputer à l'écran comme la première famille royale venue est un spectacle à ne pas manquer!



TENGEN PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION 75%

Générique et séquences intermédiaires sympas.

GRAPHISMES 65%

Toujours aussi simples!

ANIMATION 75%

Suffisamment rapide.

BANDE-SON 40%

Enervante, mais malheureusement indispensable!

JOUABILITE 60%

Excellent joystick exigé.

DUREE DE VIE 95%

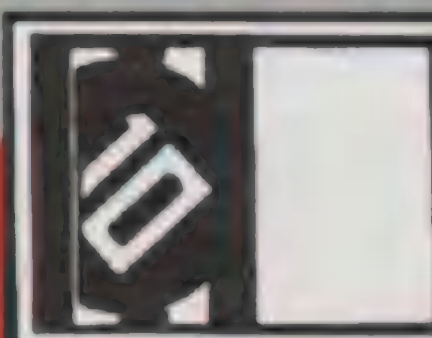
Même au bout de dix ans, on ne s'en lasse pas!

INTERET 90%

Un grand classique qui a bien vieilli.

1-2

JOUEURS



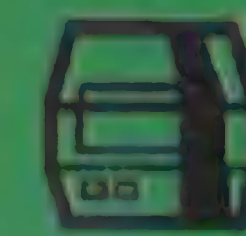
CARTOUCHE



HOMER

Toujours aussi rondouillarde et coquette, cette grande dame du jeu vidéo n'a pas pris une ride, contrairement à son mari qui, à côté d'elle, semble un peu gâteux! En effet, la grande variété des tableaux et la richesse des différentes options proposées permettent de rompre la monotonie qui caractérisait le premier Pacman. L'option deux joueurs simultanés redonne un nouveau souffle

à notre increvable petit couple et vous fera passer des moments vraiment inoubliables. De plus, c'est avec plaisir que les vieux routiers du jeu vidéo tels que moi retrouveront les stratégies qui firent leur gloire au café du lycée, il y a bien longtemps!



The Addams Family



Les membres de la famille Addams, sont tombés aux mains de leur avocat véreux qui veut s'emparer de leurs biens: Tully Alford ne s'intéresse qu'à une



Arrivée dans le vestibule de la maison : plusieurs chemins s'offrent à Gomez, qui hésite encore sur la meilleure tactique.

chose, la fortune de la famille Addams, composée, entre autres, d'une maison d'une quinzaine de pièces, d'un grenier peu accueillant et d'un jardin bourré de fantômes! L'avocat a eu l'idée d'enfermer les membres de la famille aux quatre coins du domaine. Gomez aura fort à faire pour les libérer, d'autant plus que la maison est fermée à clé: si vous avez la chance de traverser le jardin indemne, il faut alors pénétrer dans la crypte secrète et se débarrasser d'un petit squelette pour trouver la clé, retraverser en sens inverse le jardin et pénétrer dans la demeure... Là, pleins de pièges vous attendent. Dès que vous aurez pu vous faufiler entre les araignées géantes et les armures animées, il faudra essayer de se faire une idée plus précise de la topographie des lieux. Attention aux savonnettes dans la salle de bains, sans parler des glissades dans le congélateur... Les poupées de la salle de jeu n'ont rien d'innocent, pas plus que les couverts mortels de la cuisine...

TIPS!

Attention à l'ordre dans lequel vous explorez la maison: il serait dommage d'arriver jusqu'à l'Arbre sans la clé qui se trouve dans la chambre de Wednesday... Le grand lustre du vestibule vous tombe dessus lorsque vous franchissez le seuil de votre maison.



Dans la chambre principale, un Gomez perplexe: comment atteindre la "chose" sur l'étagère?

COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

J'attendais franchement mieux d'un jeu qui est absolument fantastique sur la Super Nintendo, mais dont il ne reste ici plus guère que le nom. Je me suis mortellement ennuyé à promener Gomez.

Les objets bonus ont disparu, de même que les passages secrets. Chaque pièce a un niveau de difficulté assez variable, mais la diversité des épreuves que l'on découvre dans chacune ne suffit pas à rendre l'action suffisamment prenante. La bande-son porte bien son nom: ce n'est que du bruit! Surtout, il n'y a pas de système de mot de passe, ce qui rend le jeu encore plus difficile. Plutôt décevant!

Un exemple des mauvais déplacements de Gomez et de la mauvaise interaction personnage/décor!



L'argent n'est pas à négliger: il vous faudra trouver un million dans la bibliothèque!



Gomez doit trouver quelque chose de très intéressant pour continuer ses aventures.



The Addams Family
TM © 1991 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
THE ADDAMS FAMILY LOGO IS A TRADEMARK OF PARAMOUNT PICTURES.
OCEAN OF AMERICA AUTHORIZED USER.
LICENSED BY NINTENDO
GAME DESIGN & CODE © 1991 OCEAN.

OCEAN PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	65%
Une très courte intro pour vous mettre dans l'ambiance.	
GRAPHISMES	61%
Décors d'une grande pauvreté et sans grande originalité.	
ANIMATION	68%
Gomez a souvent tendance à se promener dans le vide!	
BANDE-SON	55%
Hélas! rien à voir avec celle du film.	
JOUABILITE	72%
Plutôt difficile.	
DUREE DE VIE	75%
Il faut du temps pour connaître tous les pièges mortels.	
INTERET	52%
Un peu d'action, mais rien d'extraordinaire.	

1

JOUEURS



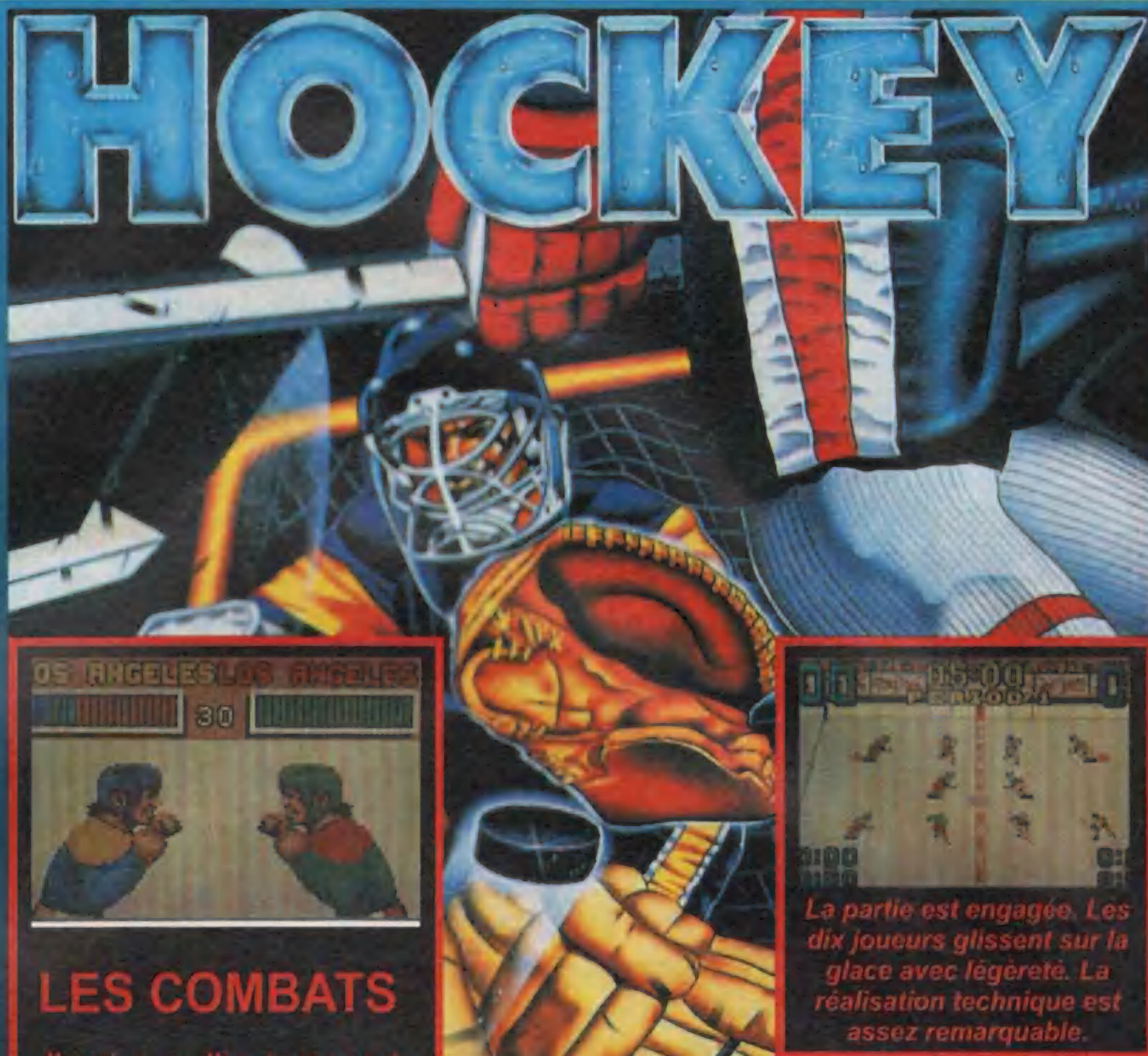
CARTOUCHE

REVIEW

Aux U.S.A, le hockey fait partie des sports les plus pratiqués au côté du basket, du base-ball et du football américain. Il est donc logique qu'Atari, société américaine, l'adapte sur sa console. Le menu principal propose diverses options qui permettent au joueur de se familiariser avec ce sport. Il existe deux sortes d'entraînements: les tirs au but et la bagarre. Cette dernière option vous donne un aperçu de ce qui risque d'arriver si vous jouez trop virilement. Cela déclenche une bagarre entre deux joueurs au cours de laquelle les coups de poing volent bas! Nous ne sommes pas loin de la réalité puisqu'il est fréquent d'assister à ce genre de scène lors de matchs professionnels. Tout comme sur un ring, vous devez mettre K.O. votre adversaire. Le vaincu devra passer trois minutes en "prison", c'est-à-dire sur le banc de touche. D'autres réglages sont à faire avant de se lancer dans la partie. Il faut déterminer le temps de jeu (de cinq à dix minutes), choisir le niveau de difficulté (facile ou normale) ou encore spécifier si vous jouerez suivant les règles professionnelles. La notice en français vous rappelle les règles essentielles du hockey. Vingt-deux équipes réparties en quatre divisions forment le championnat. Chacune d'elles se définit par des caractéristiques telles que le tir, la passe, la puissance de plaquage, la rapidité, l'intelligence... Ces différentes aptitudes sont dotées d'une appréciation (faible, normal ou excellent) qui définit le niveau de l'équipe. Il est possible de les modifier et surtout de sauvegarder toutes ces données. Une fois sur la glace, c'est à vous de jouer. Vous contrôlez l'un des joueurs de l'équipe, au choix, à l'exception du gardien de but. L'option 1 permet de passer d'un hockeyeur à l'autre et de rester ainsi toujours dans l'action.



Les tirs de pénaltys sont toujours un moment intense. L'écran tourné verticalement donne une bonne visualisation de l'action.



LES COMBATS

Il arrive, malheureusement, que des parties de hockey finissent en bataille générale. Le jeu n'est pas loin de la réalité puisqu'il intègre des scènes de bagarre entre deux joueurs. Lorsqu'un joueur reçoit un coup ou s'il frappe lui-même trop souvent, son énergie baisse. Quand il perd son casque, il est doublement pénalisé. Il faut un certain entraînement pour gérer son énergie et remporter le combat.

A l'approche des buts, il faut augmenter les changements de côté et les passes courtes. Suivez vos tirs: le gardien relâche très souvent le palet.



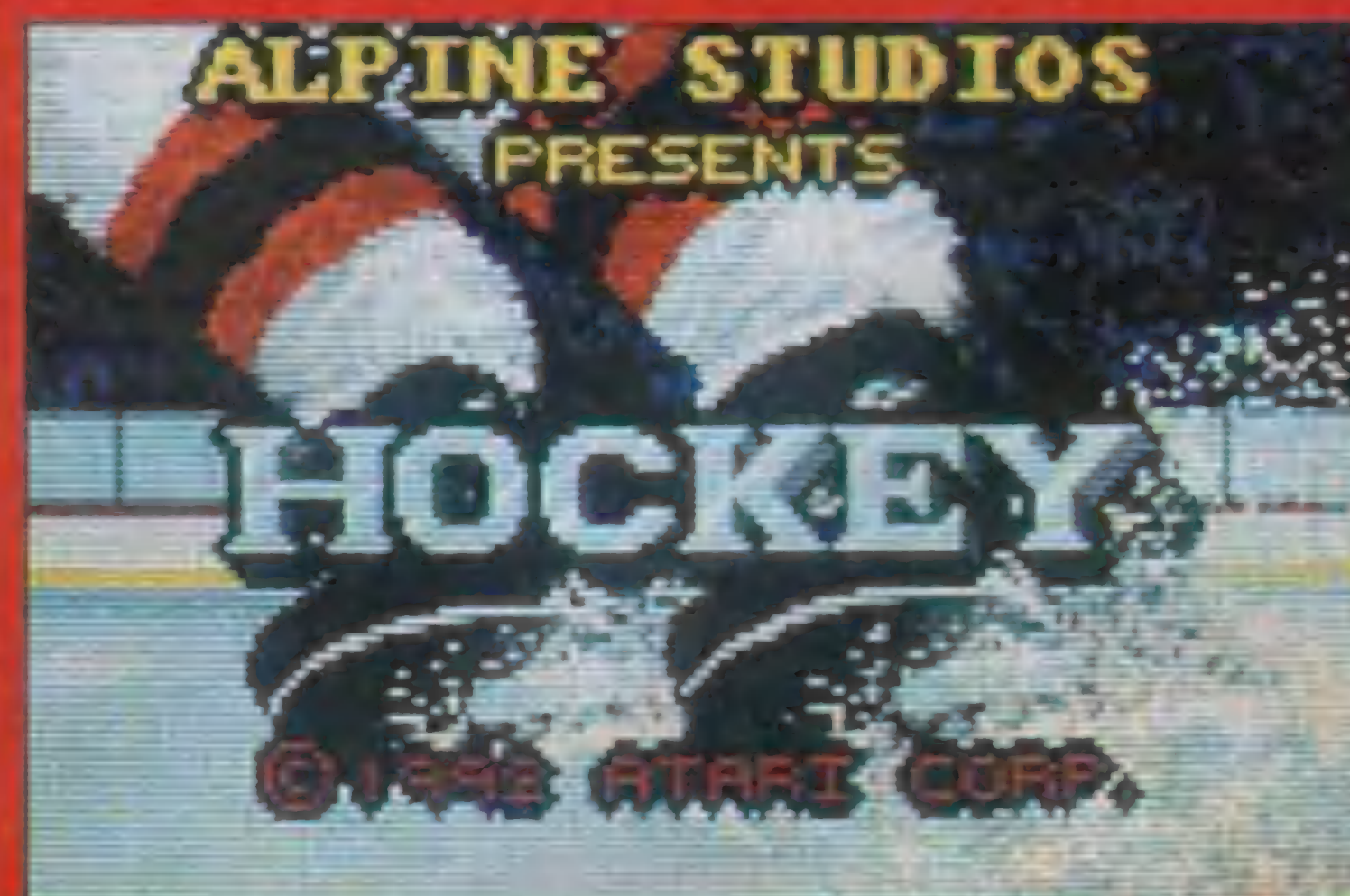
COMMENTAIRE



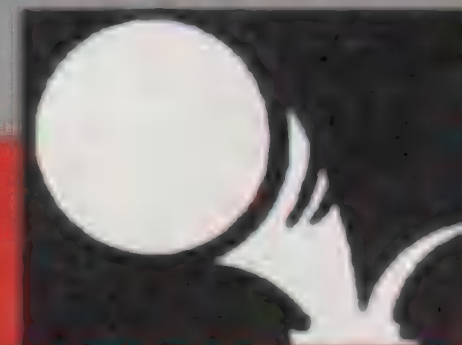
AXEL

Je ne suis pas un grand spécialiste de ce sport mais je peux vous dire qu'il est très fidèle à la réalité. Les programmeurs ont fait de grands efforts pour rendre le jeu abordable à tout joueur, qu'il soit débutant ou confirmé. La gestion des équipes et la répartition des points relèvent considérablement l'intérêt du jeu. Les scènes de combat durant le match sont originales (il faut gérer son énergie) et pleines d'humour. Le jeu en lui-même est assez facile à maîtriser, même s'il faut jongler entre les touches A, B et option 1. L'action est rapide et malgré un nombre important de sprites à l'écran, la partie reste assez lisible. Un tableau de statistiques s'affiche automatiquement entre les périodes et à la fin de la partie. Toutes ces données sont conservées. Hockey est un jeu complet et plein de punch. Faites un cadeau à votre Lynx: achetez-le!

La partie est engagée. Les dix joueurs glissent sur la glace avec légèreté. La réalisation technique est assez remarquable.

ATARI PRIX : C
APPRECIATION

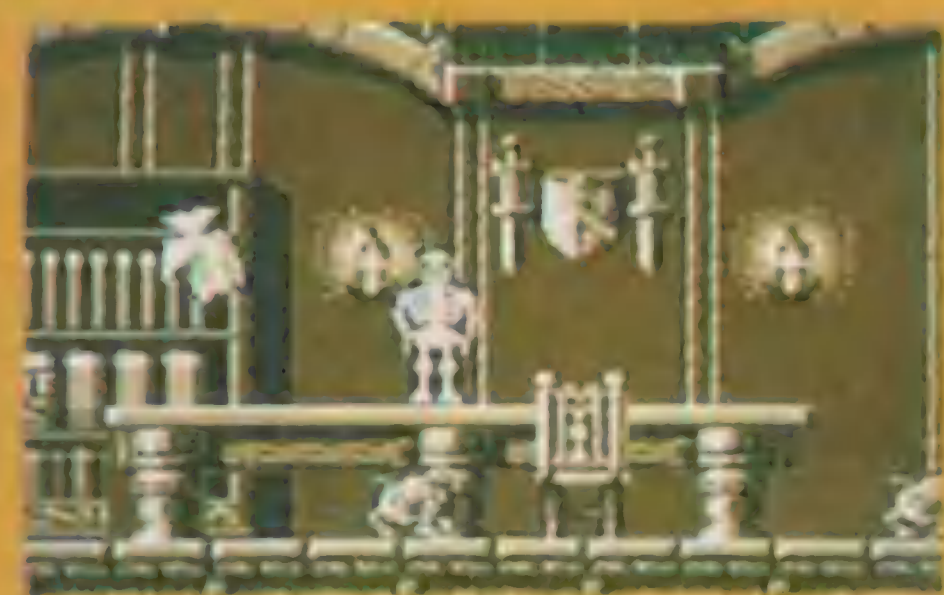
PRESENTATION	81%
Sauvegarde des données et séances d'entraînement.	
GRAPHISMES	75%
Action lisible et couleurs du terrain variables.	
ANIMATION	79%
Les mouvements des patineurs sont réalistes.	
BANDE-SON	78%
Une musique musclée, style arcade.	
JOUABILITE	81%
Les commandes sont simples à utiliser.	
DUREE DE VIE	85%
A deux, le plaisir est infini!	
INTERET	86%
L'un des meilleurs jeux de hockey.	

1-2
JOUEURS

CARTOUCHE



Dans son immense château hérité de son arrière-arrière-grand-père Frankenstein, le docteur Von Frankenbone a donné naissance à plusieurs créatures, fruits d'une expérience longue de plusieurs années de la chirurgie des greffes. Franky, un superbe géant de 2,10 m, et sa petite amie Bitsy sont ses plus beaux chefs-d'œuvre, et il n'en est pas peu fier. Aucune comparaison possible avec les rescapés des expériences ratées qui errent comme des âmes en peine dans les couloirs glacés du château! Du coup, lorsque le docteur Von Frankenbone s'éteint et rejoint les grands laboratoires du ciel, après plusieurs années de bons et loyaux services rendus à la science expérimentale, les esprits se vengent de Franky et Bitsy... Par une profonde nuit sans lune, ils s'emparent de Bitsy et la déchiquètent soigneusement, disséminant ses tout petits morceaux à travers le château; quant à Franky, ils le transforment en un nain de 90 cm, beaucoup plus grand que Wieklen tout de même, mais beaucoup moins beau! Franky n'a donc plus le choix: il doit retrouver tous les morceaux de sa dulcinée préférée. Consultant de temps à autre sa carte pour se retrouver dans le dédale des innombrables pièces sombres du château, traversées par un vent hurlant et la plainte assourdissante des fantômes secouant leurs longues chaînes, il cherche le moindre objet qui pourrait l'aider à ouvrir les portes fermées depuis des siècles, il palpe les murs dans l'espoir d'y découvrir un passage secret, il rampe pour échapper aux esprits et aux chauves-souris... et respire avec un soulagement non dissimulé lorsqu'il peut enfin ramener un petit bout de chair de sa Bitsy chérie dans l'ancien laboratoire de son grand maître... Mais saura-t-il vraiment reconstituer ce macabre puzzle?



TIP!
Si vous désirez parcourir le plus de pièces et aller le plus loin possible dans votre exploration, sauvegardez juste au moment où Franky est plein d'énergie.

COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Voici un très bon jeu. Il faut pouvoir dresser un plan des 230 pièces pour espérer arriver jusqu'au bout. J'en suis pour le moment à la 154^e salle, et j'ai la désagréable impression de m'être trompée quelque part dans mes cartes... Je ne retrouve plus les pièces d'origine de certains objets déplacés par les esprits et que Franky doit remettre en place. Heureusement, les possibilités de sauvegarde permettent de reprendre la traversée du château au moment de son choix, ce qui est bien appréciable pour cette exploration souvent difficile. Une réalisation très soignée, sur une musique de choix et dans des décors parfois trop chargés, où les ennemis peuvent se camoufler sans difficulté.

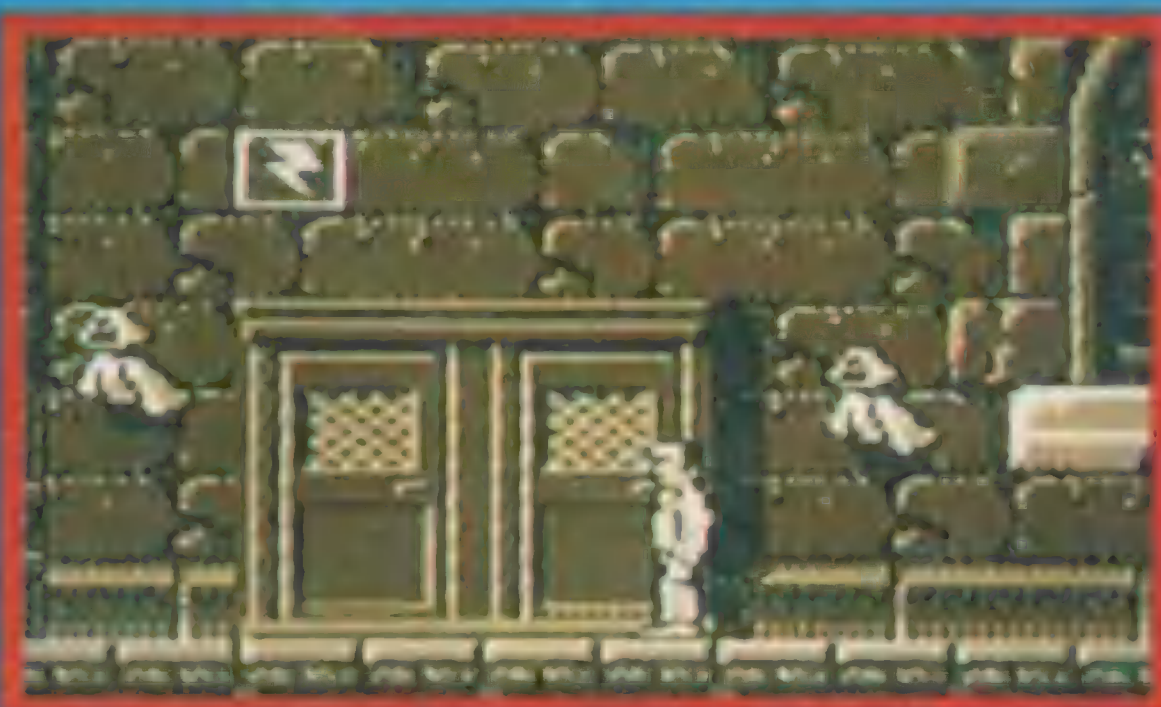
DR. FRANKEN



Drôle de rencontre dans la salle de bains.



Les pièges les plus surprenants attendent un Franky plein d'adresse, aux réflexes parfaitement aiguisés.



Esprits et fantômes ne cessent de tourmenter le malheureux Franky.



TIP!

Franky est en pleine course: il n'est pas toujours utile et nécessaire de descendre toutes les créatures

rencontrées et il est souvent préférable de traverser certaines salles sans s'y arrêter vraiment.



ELITE PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION 74%

Une petite intro animée vous situe le cadre.

GRAPHISMES 71%

Superbes décors mais des écrans trop sombres.

ANIMATION 78%

Déplacements fluides de Franky et ses ennemis.

BANDE-SON 88%

Un véritable concert, de Bach à Beethoven!

JOUABILITE 75%

Les sauvegardes sont vraiment les bienvenues.

DUREE DE VIE 85%

7 étages et 230 pièces!

INTERET 78%

Un jeu prenant, qui combine plates-formes et aventure.

1

JOUEURS



CARTOUCHE

SNOW

s u r f

■ INTERVIEW

Bertrand Denervaud

■ COMP

Top 16 français

■ POUDRE

Mont Blanc

■ TESTS

MATOS
93

**EN KIOSQUE
LE 17 OCTOBRE**

RENDEZ-VOUS POUR
LES JOURNEES D'ESSAIS SURF
AUX 2 ALPES LES 30-31 OCTOBRE
ET 1^{er} NOVEMBRE

POSTER
GRATUIT

MICRO KID

avec TILT et

DE NOMBREUX EVENEMENTS DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S !

Voici déjà quelques échos.
Plus d'informations dans les prochains numéros...

LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE

Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE
ET DE LA CULTURE,

MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique,
en collaboration avec TILT et CONSOLES +.
Ce concours est ouvert à tous les participants.

Deux catégories sont en lice :
les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro
bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...
les « seniors » (à partir de 16 ans) devront absolument proposer
des créations assistées par ordinateur.



LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

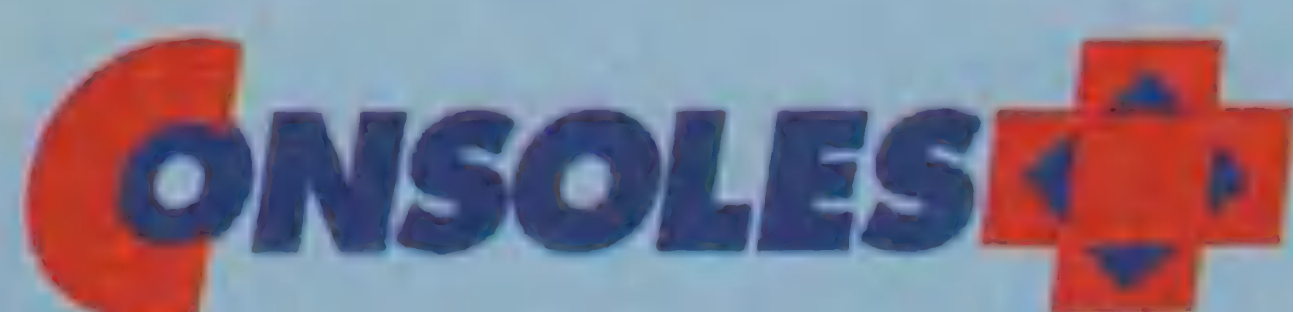
Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S.
Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique
du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu,
sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol ! Les pilotes qui obtiendront
les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne,
en temps réel sur le stand de Micro Kid's à Imagina.

LES « GOODIES » MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection
complète de Micro Kid's en cassette vidéo, sont disponibles dans les magasins référencés
sur le 3615 code FR3, rubrique MICRO KID'S... Mais aussi, par correspondance, à la boutique de
MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !



'S sur FR3

CONSOLES +

**CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER:
DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...**

Dans MICRO KID'S sur FR3, le DIMANCHE A 10H05, ou sur le 3615 code FR3 !
Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques
de l'émission, des pin's clignotants...



MICRO KID'S SUR FR3, tous les dimanches à 10h05,
c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages,
des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés
pour le grand concours de création graphique,
le championnat, le top jeu vidéo, des démos,
une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records,
des cheat modes, etc.

Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs,
graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !



Le premier «Magazine Jeu» télé des Consoles et des Micros

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros
de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef...
Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatches !

DES DEMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S,
renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia,
75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code postal : Ville : ☎

Machine :



MICROMANIA

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,
c'est chaque semaine dans



sur



le dimanche à 10 h 05
et tous les jours

sur



avec Trez

MICROMANIA

MICRO

CLASSEMENT TITRE

SENSIBLE SOCCER
THE GAMES ESPANA
CIVILIZATION
EPIC
LURE OF TEMPTRESS
ISHAR
HOOK
CRAZY CARS 3
FIRE AND ICE
ACES OF THE PACIFIC
INDIANA JONES ATLANTIS
DUNE
AIRBUS
POPULOUS 2
EYE OF BEHOLDER 2

EDITEUR

MINDSCAPE
OCEAN
MICROPROSE
OCEAN
VIRGIN
SILMARILS
OCEAN
TITUS
MINDSCAPE
SIERRA
LUCAS FILM
VIRGIN
THALION
ELECTRONIC ARTS
US GOLD

MACHINE

ST, AMIGA
ST, AMIGA, PC
PC, AMIGA
ST, AMIGA
ST, AMIGA, PC
ST, AMIGA, PC
ST, AMIGA, PC
ST, AMIGA
ST, AMIGA
PC
PC
AMIGA, PC
ST, AMIGA, PC
ST, AMIGA
ST, PC



CONSOLE

MEGADRIE

EUROPEAN CLUB SOCCER
SENNAL GRAND PRIX 2
CHUCK ROCK
TAZMANIA
OLYMPIC GOLD

VIRGIN
SEGA
VIRGIN
SEGA
US GOLD

SEGA MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK
OLYMPIC GOLD
SENNAL GRAND PRIX 2
DONALD DUCK
THE SIMPSONS

VIRGIN
US GOLD
SEGA
SEGA
SEGA

LYNX

BATMAN THE RETURN
TOKI
CHECKERED FLAG
WAR BIRDS
SCRAPYARD DOG

ATARI
ATARI
ATARI
ATARI
ATARI

GAME GEAR

SENNAL GRAND PRIX
OLYMPIC GOLD

SEGA
US GOLD

WONDERBOY DRAGON'S TRAP
OUTRUN EUROPA
SPIDERMAN

SEGA
US GOLD
FLYING EDGE

NES

HYPER SOCCER
SUPER MARIO 3
BUGS BUNNY
ADVENTURE ISLAND
FOUR PLAYER TENNIS

KONAMI
NINTENDO
KEMCO
HUDSON
ASMIK

GAME BOY

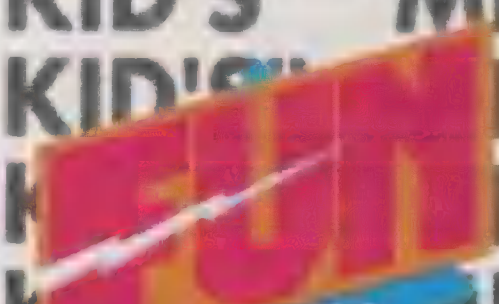
SUPERMARIOLAND
HOOK
SIMPSONS
TERMINATOR 2
BUGS BUNNY

NINTENDO
OCEAN
ACCLAIM
ACCLAIM
KEMCO

SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER
F-ZERO
SUPER CASTLEVANIA 4
SUPER TENNIS
FINAL FIGHT

HUMAN
NINTENDO
KONAMI
TONKIN HOUSE
CAPCOM



Dans les salles d'arcade, Space Gun est un jeu de tir similaire à Operation Wolf, dont l'action se situe dans l'espace. Au lieu de mitrailleuses, le (ou les deux) joueur(s) a en main un pistolet laser et doit nettoyer une station spatiale de la vermine alien. L'action de ce jeu d'arcade se rapprochait du film Alien 2 par son ambiance, c'est-à-dire par des moments explosifs et stressants à souhait. Cela explique le succès remporté. Il est donc normal de voir des adaptations apparaître ici et là sur nos consoles chéries. La Master System dispose de sa version de Space Gun avec, en prime, la possibilité d'utiliser le Space Phaser. Vous devrez donc, votre arme à la main, déambuler dans les couloirs d'une station spatiale et oblitérer la vermine extraterrestre. Vous disposez d'armes spéciales très destructrices: le lance-flammes, ainsi que le freezer, qui gèle tous les ennemis présents à l'écran. Il faut quand même sauver quelques humains des griffes des aliens, alors gardez le gros attirail pour les monstres de fin de niveau.



Certaines séquences se déroulent suivant un scrolling horizontal. Mieux vaut ne pas laisser les aliens vous surprendre.

Vous rencontrez des monstres de plus en plus puissants. Il faut avoir un œil de lynx, sinon, c'est la sanction immédiate!

REVIEW



SPACE GUN



Vous avez à votre disposition des armes super puissantes, mais en nombre limité. Lance-flammes, bombes frigorigènes et roquettes, de quoi bien s'amuser.

Il est nécessaire pour réussir les missions de sauver un minimum de membres d'équipage. Alors, mission de nettoyage ou mission humanitaire?

COMMENTAIRE



MARC

Je me suis éclaté sur Space Gun, la machine d'arcade bien sûr. Ce jeu de tir est de loin supérieur à Operation Wolf car on y retrouve le genre d'action auquel on peut assister en visionnant Alien 2 le film... De quoi se taper un bon délire avec un copain. Sur Master System, je dois dire que mon enthousiasme est tombé bien bas. C'est un peu comme l'histoire de la grenouille qui voulait se faire aussi grosse que le bœuf. La Master System est tout bonnement incapable de reproduire un jeu comme Space Gun et, d'ailleurs, la plupart des adaptations de jeux de ce genre se sont révélées plus que moyennes. Effectivement, le Light Phaser vient bien relever un peu le niveau du jeu, mais celui-ci reste très limité par les capacités de la console, trop même pour être digne d'intérêt.



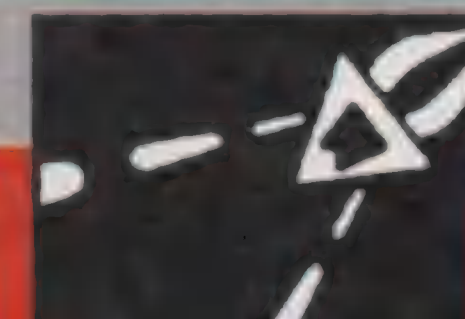
Ce n'est pas parce que ces araignées sont plus petites que vous qu'elles sont inoffensives!



TAITO PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	70%
<i>L'histoire est présentée sous forme d'images fixes.</i>	
GRAPHISMES	55%
<i>Les graphismes manquent un peu de couleurs.</i>	
ANIMATION	65%
<i>Les sprites sont bien animés, le scrolling est moyen.</i>	
BANDE-SON	40%
<i>La bande sonore manque d'impact.</i>	
JOUABILITE	70%
<i>Il est conseillé d'avoir le phaser.</i>	
DUREE DE VIE	45%
<i>L'action est assez répétitive.</i>	
INTERET	40%
<i>L'intérêt reste limité sur cette machine.</i>	

1
JOUEURS



CARTOUCHE

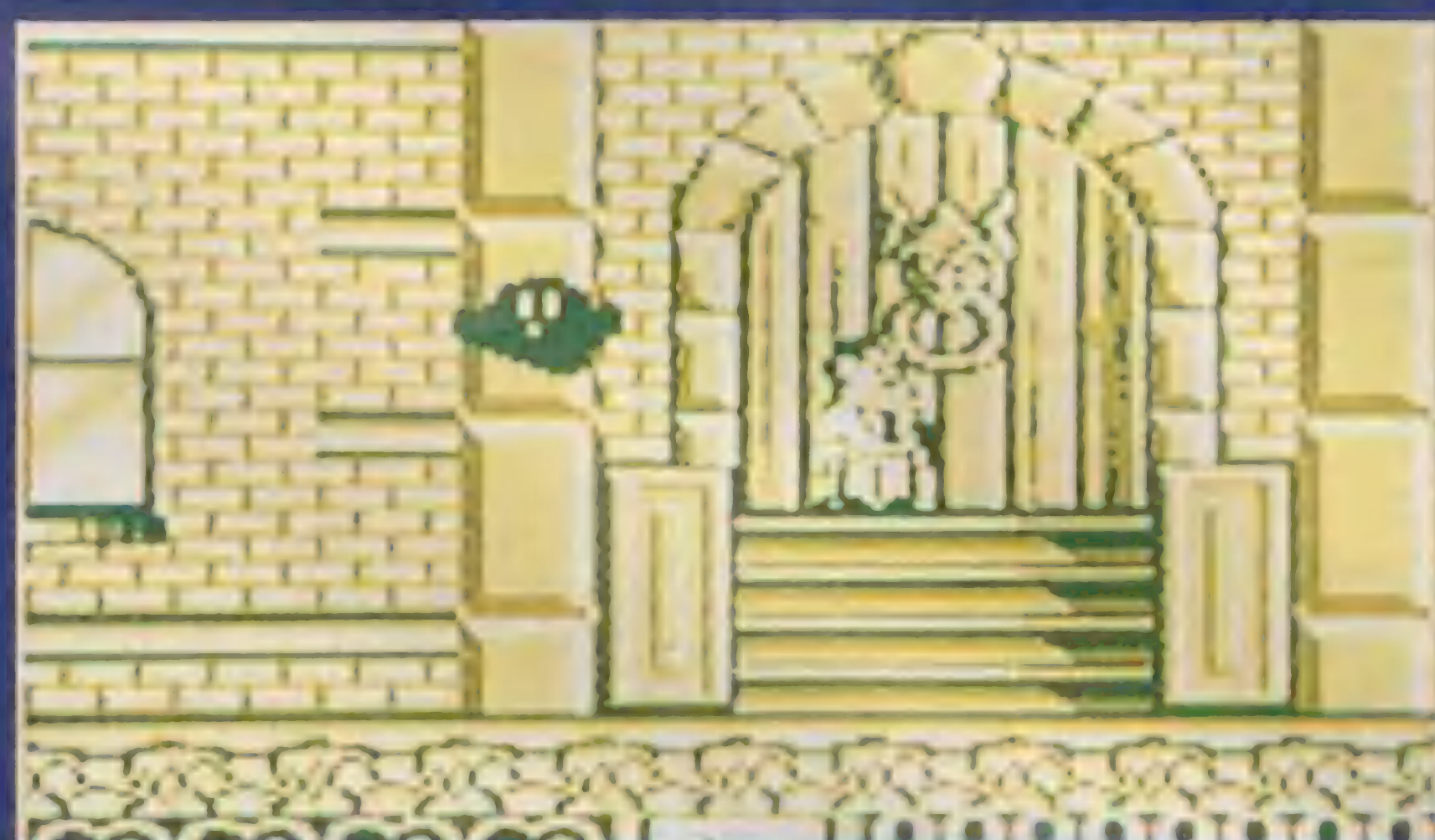


REVIEW

Revoilà l'infatigable Gomez parti à la recherche des membres de sa

famille, retenus contre leur volonté dans le domaine familial par leur ignoble avocat Tully Alford! Le manoir immense ne compte pas moins d'une quinzaine de pièces: une cuisine dotée d'un impressionnant réfrigérateur, des chambres, une salle d'armes et une salle de jeu dans laquelle tous les jouets ne sont que des ennemis en puissance, un labyrinthe de tuyaux comme chaufferie, des cachots et une salle de torture sinistre... sans compter les passages secrets, inconnus même du propriétaire de ces lieux. Ce qu'il y a autour de la maison n'est pas davantage sympathique, comme la crypte où est enfermée Wednesday, qui se trouve au fond du cimetière peuplé de fantômes et de chauves-souris inquiétantes. Hélas! toutes les armes et les objets magiques sont dispersés aux quatre coins du domaine, dans le bois aux mille dangers aussi peu accueillant, à moins que ce ne soit dans le grenier ou les sous-sols de la maison! Gomez doit les retrouver au moment opportun, car tous ne lui seront pas de la même utilité contre les acolytes de Tully. Surtout, il ne pourra délivrer Morticia que lorsque Oncle Fester aura retrouvé la mémoire, et Oncle Fester ne pourra parler que lorsque les autres membres de la famille auront retrouvé la liberté. Quel programme! Vous l'aurez deviné tout seul, Gomez vit un véritable enfer depuis quelques heures, et il ne cesse de se demander s'il ne rêve pas tout éveillé!

Si vous ratez l'entrée de la boîte à jouets, c'est que vous êtes vraiment aveugle.



Plusieurs choix s'offrent à Gomez: entrer dans la maison ou bien explorer le cimetière à gauche, ou le bois à droite.

The Addams' Family



Gomez tente de se faufiler avec hardiesse entre les tombes et les chauves-souris pour atteindre la crypte.



Voici le gardien monstrueux de la crypte, que Gomez doit vaincre pour délivrer Wednesday.



La chaufferie est un véritable labyrinthe dont Gomez a beaucoup de peine à trouver la sortie.



Dans les sous-sols de la demeure infernale!



OCEAN PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	71%
Pas de véritable intro, mais des écrans très clairs.	
GRAPHISMES	78%
Un manoir merveilleusement bien décoré.	
ANIMATION	75%
Déplacements rapides, mais qui manquent de précision.	
BANDE-SON	78%
Une superbe musique et de bons bruitages.	
JOUABILITE	65%
Inégale suivant les pièces de la maison.	
DUREE DE VIE	74%
De nombreuses pièces à explorer.	
INTERET	82%
A ne manquer sous aucun prétexte.	

1

JOUEURS



CARTOUCHE

COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

Décidément, les films sont, et seront toujours une mine inépuisable pour les concepteurs de jeu! The Addams' Family n'échappe pas à la règle et a envahi toutes les consoles, y compris votre Game Boy préférée, et c'est une petite merveille. L'exploration de la maison vous réserve plein de surprises, armes et objets magiques, ainsi que de nombreuses épreuves différentes qui renouvellent sans cesse l'intérêt du jeu. Certes, il n'est pas toujours évident de trouver du premier coup toutes les astuces du jeu, ce qui vous permettra de passer quelques bonnes heures avec, le tout sur une bande-son de qualité qui convient parfaitement à l'action. J'adore!

CONSOLES

Hot Line

**A PARTIR
DU MERCREDI 7 OCTOBRE,
UN COUP DE FIL
PEUT SAUVER VOS VIES...**

46 62 28 02

C'est le numéro de la hot-line d'enfer de Consoles +! Au bout du fil, pour tous les coincés, les intrigués, les curieux et les passionnés de la console, Axel vous répond en direct. Des infos, des tips, des solutions...

TOUS LES MERCREDIS,
DE 14 HEURES À 18 HEURES, ET
TOUS LES VENDREDIS,
DE 17 HEURES À 19 HEURES



SURPRISE: L'ARRIVEE DU KILLER

dans les colonnes
de Consoles +
pour une nouvelle
rubrique
qui va faire mal!

LE COMPARATIF QUI TUE: TROISIEME EPISODE...

Faut-il attendre que le prix de la Neo Geo baisse ou
vaut-il mieux attendre la sortie des consoles 32 bits?

EN DIRECT DU JAPON:

Time Gal sur Mega CD, Magin Saga sur Megadrive,
Gauntlet sur Megadrive, Cal. 50 sur Megadrive et plein
d'autres Previews...

FAUT-IL ACHETER SA CONSOLE A L'ETRANGER?

Les avantages et les inconvénients à utiliser en France
une console aux normes américaine ou japonaise.

STREETS OF RAGE II

Le test ultime!

"Cher Wieklen, le plubopluzintelligenplusuper, je te fais des compliments pour que tu passes ma lettre." Non mais, des fois, ça veut dire quoi, ce genre de phrase? Qu'il suffit d'un petit compliment pour m'acheter? Oh, mais c'est que je vais me fâcher tout rouge. (Tiens, il est tout rouge! NDLR.) C'est vrai que les compliments nous vont droit au cœur, mais ce n'est pas en fonction d'eux que je choisis vos lettres. C'est en fonction de leur intérêt, des sujets qu'elles abordent. C'est bien compris? Bon, voyons la suite. Vous allez dire que je passe mon temps à me plaindre (comment, c'est vrai?), mais les piles de courrier dans lesquelles je suis obligé de nager pour atteindre ma cuisine ont trente bons centimètres de plus que moi. J'ai donc décidé de déménager dans une maison plus grande, et d'avoir une pièce réservée pour entreposer tout votre courrier. Mon problème, c'est qu'aucune des maisons du quartier ne me convient. J'aurais besoin de 20 ou 30 chambres (pour les amis) avec salles de bains, de 2 salles pour mes consoles, d'une grande bibliothèque pour ranger les cartouches, d'une salle de jeu avec billard, flippers et jeux vidéo, d'un grand parc, d'une écurie pour mettre à l'abri tous mes dragons, etc, etc. Heu... Ça vous dirait d'en faire les plans? N'hésitez pas à voir grand: on n'a jamais trop de place! Allez, amusez-vous bien, travaillez bien à l'école, et soyez sages!

Wieklen le grand (pour un nain)
qui cherche une demeure
à sa taille!

PS: Comment s'est passée
la rentrée, au fait?

NAIN POILU VELU

Salut à toi, O petit-grand-nain-poilu-velu. C'est encore moi, King Arthur. Je t'écris car, dans le n° 11 de Consoles+, tu as mis King Arthur à côté d'un dessin qui n'était pas le mien, et dont les initiales étaient A.K. Et si tu regardes bien, mes initiales sont K.A. (logique, non?). Je corrige cette erreur pour que celui qui a fait ce dessin sache que c'est bien le sien qui a été publié. Il est très beau, ainsi que tous les autres, d'ailleurs. Et en passant, une ou deux petites questions:

1) Lors du CES de Chicago, vous dites qu'on ne pouvait pas prendre de photos de Sonic II et, pourtant, dans d'autres magazines (que je ne citerai pas) il y avait des photos d'écran de Sonic II. Alors, c'est quoi cette arnaque?

2) Ah oui, au fait, j'oubliais: si, si, je sais faire la différence entre les soucoupes volantes et les dragons. Parce que, vois-tu, les dragons, ça crache du feu et ça a l'haleine pas fraîche, tandis que les vaisseaux, ça tire de partout et tout... Zip! Zip! Crash! Boum! Bip! Skywalker appelle la base! J'ai été touché!

The King Alien (Arthur)

Poilu-velu? Est-ce un compliment pour la longueur et la beauté de ma barbe, ou me compares-tu à nos frères simiens? Hum... Désolé pour l'auteur de ce dessin, mais il n'avait pas écrit son nom dessus. Ta lettre n'étant pas loin, nous avons pensé que c'était le tien. S'il nous écrit, nous ferons la correction, d'autant que son dessin était vraiment superbe. Et je vous rappelle en passant qu'il faut absolument mettre votre nom et votre adresse sur vos dessins, ils sont séparés des lettres pour simplifier mon travail.

Pour ce qui est de Sonic II, Sega nous avait interdit d'utiliser nos appareils photo car nous devions recevoir des photos du jeu avant l'achèvement de son développement (ce que nous avons fait). Si certains de nos collègues, plus rusés, ont réussi à prendre des photos, sachez également que d'autres magazines ont pris la fâcheuse habitude de découper des photos dans les magazines japonais. Sans même savoir de quoi il s'agit la plupart du temps. Aussi, ne vous étonnez pas si, dans certaines publications, la qualité des photos présentant des previews est, bizarrement, mauvaise. Il faut savoir que réimprimer une photo déjà publiée dans un magazine ne permet pas d'obtenir un bon rendu des détails de l'écran. Voilà.

Ah, oui, j'oubliais: il y a des dragons à l'haleine fraîche: les dragons blancs, qui crachent de la glace (c'est bien en été pour faire des glaçons)!

Wieklen le nain poilu-velu (?)

LE RETOUR!

Le retour du cousin du frère par alliance du grand-oncle Marcel, marié à la petite cousine du nain que mon grand-père a vu chez Prisunic, à moins que ce ne soit...

Ugh, grand Manitou, le petit paddle qui traverse les plaines au rapport. Wieklen, encore merci, c'est toi qui m'as mis en tête de posséder une SNIN et je ne suis pas déçu.

Je voudrai te poser quelques petites questions:

- 1) Quand est-ce que Super Battle Toads sortira sur Super Nintendo?
- 2) Même question pour Addams Family.
- 3) Le CD-Rom Nintendo sera-t-il plus puissant que le Mega CD?
- 4) Mario sortira-t-il sur cette machine?
- 5) A quand les Aventures du nain masqué sur la 32 bits de Hudson?

Sergio (Belgique)



Cédric

Le retour-de-la-réponse-masquée-
aux-nombreuses-questions-que-
posent-les-lecteurs-mais-ce-sont-des-
questions-intéressantes-n'est-ce-pas?

1) Petit scarabée, je ne sais pas
quand sortira Super Battle Toads sur
Super Nintendo. Il n'a pas été annon-
cé dans les prochaines fournées.

2) Après une intense séance de
concentration (et plusieurs heures de
jeu), je suis heureux de t'annoncer
que Addams Family est déjà dispo-
nible sur ta console préférée.

3) Attention, il faut bien comprendre
qu'un lecteur de CD-Rom sert à lire
des CD-Rom (d'où son nom, comme
dirait Robby). Et les lecteurs, celui de
Sega comme celui de Nintendo, rem-
pliront tous les deux cette fonction. A
savoir: permettre à la console d'utili-
ser des jeux stockés sur CD-Rom
dont le coût est moins élevé que celui
d'une cartouche et, surtout, dont la
capacité de stockage est très supé-
rieure. Maintenant, il est probable que
le lecteur de Nintendo se verra
adjoindre des coprocesseurs permet-
tant de gérer et de traiter les informa-
tions du CD de façon beaucoup plus
rapide que ne pourrait le faire la
console. Si cela n'est pas encore très
clair pour vous, sachez que ce lecteur
Nintendo n'est pas encore sorti au
Japon et que nous reviendrons en
temps voulu sur ses caractéristiques
techniques propres.

4) Oui. Comment je le sais? Simple-
ment parce qu'il est impossible que
Mario ne sorte pas sur cette machine.

5) On me l'a déjà proposé, mais cela
sous-entend d'abandonner Consoles+,
ce qui est, bien entendu, hors de
question (et ce malgré les sommes
fabuleuses que l'on m'a proposées:
j'aime bien l'or, mais j'ai ma fierté!).

Wieklen, le nain masqué

ZUT!

Fidèle lecteur depuis le n° 3, je dois
vous dire que seul son look (j'adore
votre présentation des tests, ce sera
mon seul compliment) me poussait à
acheter Consoles+ ces derniers
temps. Mais trop, c'est trop! Posses-
seur d'une GG et d'une Megadrive
(donc segamaniaque), je trouve intol-
érable de vous entendre (ou plutôt de
vous lire) qualifier votre magazine
d'impartial alors que l'on voit très net-
tement votre favoritisme pour Ninten-
do. Stop! Avant de crier au scandale,
avant de dire que tu n'aimes pas les
pas-contents, et avant que Banana
San (un fou de Nintendo) se fiche de
moi avec Kaneda Kun et Julian (deux
autres fans de Nintendo), lis donc ces
quelques arguments ci-après que j'ai
cherchés et recueillis dans mes
superbes Consoles+ (considérez cela
comme un compliment, ça calmera
l'atmosphère tendue).

1) (remarquez comme c'est bien pré-
senté!) Comment se fait-il qu'il y ait
eu deux rubriques "Zoom" (les dix

meilleurs jeux) pour des consoles
Nintendo (à savoir SFC et Game Boy)
et aucune pour les consoles de
Sega?

2) Pourquoi toi, Wieklen, qui prétends
avoir un faible pour la MD, annonces-
tu lors du test de Super Off Road sur
MD que le jeu n'arrive pas à la che-
ville de la version SFC (j'aime pas
trop SNIN comme abréviation), alors
que le dirigeant d'un magazine spé-
cialisé en import de jeux m'affirme
qu'ils sont en tout point identiques
(enfin presque, quoi!)? Mais, lorsque

l'on compare les notes, 53% et 93%,
on ne peut qu'être surpris!

3) (grâce à votre super Guide de
poche) Déjà, la couverture! Expli-
quez-moi pourquoi il y a trois photos
Nintendo et une photo Sega!
D'accord, c'est un détail, mais pour-

quoi avez-vous fait ce choix? Il aurait
été plus simple de mettre cinq photos
(une Nintendo, une Sega, une NEC,
une SNK et une Atari!).

J'adore les jeux de plates-formes,
alors je me suis amusé à regarder les
différentes notes des jeux de ce

COURRIER



Jean-Paul

COURRIER

genre: Sonic (92%), Mickey (95% et 89%), Robocod (88%), Quackshot (92%), Chuck Rock (90%), Tazmania (75%), PC Kid II (91%), Liquid Kid (85%), Kid Chameleon (93%), Raguy (90%), Asterix (78%), Psycho Fox (90%)... De bonnes, certes, mais ces jeux sont peut-être sous-notés! Surtout lorsqu'on les compare avec les seuls jeux de plates-formes ayant obtenu 98% (à savoir Marioland, Mario III et Mario IV). A toi la parole, Wieklen.

Non, attends, encore une chose: Populous et Lemmings sur SFC sont les deux seuls jeux à avoir atteint la note suprême de 99%! Pourquoi les versions MD, PC Engine et SMS n'ont-elles pas atteint cette note, alors que l'intérêt demeure identique? De plus, la version MD de Lemmings aura-t-elle la même note?

Voilà, je n'ai plus d'encre, il faut que je te laisse réfléchir à la façon dont tu vas me répondre, soit pour me rabaisser, soit pour me reconforter. En espérant que tu me pubieras afin de régler ce litige, je te salue bien bas (non, je ne me moque pas de ta taille), ainsi que toute l'équipe de Consoles+, qui, j'espère, me pardonnera d'avoir employé un ton un peu sévère.

Sylvain (un tout petit, aussi)

PS: Bonjour à Boubou, un fan de Nintendo, mais qui est quand même sympa!

PPS: Salut à Robby! J'espère qu'il continuera à écrire dans Amstrad Cent Pour Cent!

PPPS: C'est tout! Au revoir (excusez-moi d'avoir été si long, mais je suis fort bavard!).

PPPPS: Désolé, je ne sais pas dessiner les dragons...

Cela fait déjà quelques mois que je sens poindre à l'horizon une vague de mécontentement chez les segamanes. Je l'ai d'autant mieux sentie que j'en suis un moi-même, et que l'arrivée de la SNIN (j'aime pas tellement ce sigle, mais au moins il est précis) allait de toute évidence provoquer une certaine agitation. Mais, quoi que tu puisses en dire, la Super Nintendo est une bonne machine. Techniquement supérieure à la Megadrive, elle propose des jeux vraiment superbes. Cela ne diminue en rien les qualités de la Megadrive, qui a comme principal avantage une ludothèque très riche et, surtout, beaucoup plus diversifiée que sa concurrente. Bon, cela étant dit, voyons si nous sommes aussi partiaux que tu le dis.

Dans le dernier édito (tu n'avais pas

encore pu le lire, il sort au moment où j'écris ces lignes), j'ai expliqué pourquoi nous parlions tant ces temps-ci de la Super Nintendo. Ce n'est pas (du tout!) pour "rabaisser" les autres consoles. Cette arrivée est importante, non seulement parce que la SNIN est une bonne machine, mais surtout parce que la concurrence de la Megadrive pousse Nintendo à un certain nombre d'efforts, dont une baisse sensible des prix (les cartouches SNIN coûtent 450 F en moyenne, c'est-à-dire l'ancien prix des cartouches NES!) et l'adaptation rapide des principaux titres. Cela démontre les efforts que doit faire Nintendo, qui n'a jamais eu autant de difficultés sur le marché des 8 bits. Pour ce qui est du favoritisme de certains journalistes (Banana San en particulier), j'y répondrai plus loin.

Voyons maintenant tes arguments:

1) Si je te dis que c'est le hasard, me croiras-tu? Nous avons commencé avec la Game Boy (console la plus vendue en France). Quand la Super Nintendo est sortie, nous avons pensé que les nouveaux acheteurs de cette console, qui ne connaissent pas forcément les jeux Super Famicom, avaient besoin d'informations sur ce qui les attendait. Ce n'est absolument pas (juré, craché!) pour défendre Nintendo. D'ailleurs, nous (comme vous) pouvons avoir une préférence (involontaire) pour une machine, pas pour une marque... Nous allons rapidement nous rattraper en faisant des "Zooms" sur les machines Sega, mais aussi NEC et SNK.

2) Parce que Super Off Road sur Megadrive est raté. Maintenant, à toi de savoir si tu préfères me faire confiance ou si tu fais confiance à un importateur. La version Super Famicom est une parfaite réussite, pas celle de la Megadrive. Si je ne vous le disais pas, c'est là que je ne serais pas honnête.

3) Les photos: la GB est la plus vendue (et c'est justifié), et la SNIN vient de sortir. Ne vas pas chercher plus loin. D'ici à deux ou trois mois, les choses vont rentrer dans l'ordre. Pour ce qui concerne les notes, il est évident que certains jeux Super Nintendo ont été surnotés. Sans doute par manque de sang-froid de la part de certains de nos collaborateurs (non, Banana, on ne peut pas mettre plus de 100%!); Cela dit, en regardant les notes que tu donnes (je n'ai pas pris la peine de les vérifier), je remarque que le nombre de jeux de qualité sur MD est impressionnant (je le savais déjà, c'est juste pour te le faire remar-

quer), ce qui prouve bien que c'est une excellente console... Personnellement, j'aurais mis la même note à Sonic et à Super Mario IV. Quant à Populous et à Lemmings, je ne suis pas d'accord non plus. Ils sont superbes, géniaux, etc., mais l'absence de la souris diminue à mon avis leur intérêt. Et puis, ce ne sont que des conversions. Cet avis est valable aussi bien pour la SFC que pour les autres consoles...

Tout cela pour te dire que nous n'avons pas toujours les mêmes goûts. Mais je pense que vous, lecteurs, êtes capables de faire la part des choses. Par exemple, je suis un fan de jeux de rôle et de wargame. Si je mets 90% à un jeu de ce type, vous savez qu'il est bon, que vous pouvez l'acheter les yeux fermés. De plus, chacun note d'une façon qui lui est personnelle. Moi, je préfère ne pas dépasser 95% (cela me laisse de la marge pour les jeux qui vont sortir). Banana San tape plus haut, autour de 98%. Cela ne veut pas dire que les jeux que je teste sont moins bons!

Wieklen,

le nain qui essaie d'être impartial...
PS: Salut Boubou!

PPS: Après avoir écrit pendant près de quatre ans pour Amstrad CPC, Robby a décidé de consacrer quatre années au monde des consoles de jeux. Ensuite... Peut-être se tournera-t-il vers un



Stéfana

magazine de formule 1, domaine dans lequel il commence à avoir de sérieuses connaissances.

PPPS: Ah, quand même! Non, c'est pour rire. Ta lettre m'a permis d'expliquer un certain nombre de choses très importantes.

PPPPS: Si tu sais dessiner autre chose, ne te gênes pas. Je mesure l'affection que vous me portez au nombre de lettres et de dessins que vous m'envoyez (et ces temps-ci, j'en reçois ENORMEMENT! Super!).

REPONSE A LA LETTRE PRECEDENTE

Je me suis décidé à t'écrire pour tenter de mettre quelques petites choses au clair:

1) Premièrement, les opinions des testeurs (cf. "Courrier" du n°7, dans la lettre "J'aime pas"). Quand donc certains comprendront-ils qu'être testeur implique souvent un avis propre et personnel (qui n'appartient qu'à eux)? Depuis quand tout le monde doit-il être du même avis à propos d'un jeu ou d'une console? Vous n'êtes pas parfait (moi, si! NDW)? Tant mieux! Nous n'avons pas tous les mêmes goûts? Re-tant mieux! Maintenant, si un lecteur n'est pas du même avis

POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE...



ABONNEZ-VOUS A

**SCIENCE & VIE
JUNIOR**

ET ECONOMISEZ 45 F.

Vous aimez refaire le monde ?
Alors, vous devez connaître
SCIENCE & VIE JUNIOR, le magazine
de toutes les découvertes. Son
ambition: vous expliquer les
dernières avancées des sciences et
des techniques, vous faire vivre en
couleur la grande aventure
scientifique et ses exploits les plus
ahurissants. Alors, en route pour
l'aventure, abonnez-vous vite à
SCIENCE & VIE JUNIOR !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner avec votre règlement à **SCIENCE & VIE JUNIOR** 1, rue du Colonel Pierre Avia 75 503 PARIS CEDEX 15

OUI je m'abonne pour un an
à **SCIENCE & VIE JUNIOR** (11 N°s)
200 F au lieu de 245 F*

* Prix de vente chez votre marchand de journaux

• Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de
SCIENCE & VIE JUNIOR-BRED

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 DECEMBRE 1992 ET RESERVEE A LA FRANCE
METROPOLITAINE. RC PARIS B 572 134 773

CONSOLE +

qu'un testeur, il n'a qu'à se dire: "En v'là un qui n'a pas les mêmes goûts que moi", et un point c'est tout!
2) Les petites guéguerres Nintendo-Sega (ou Sega-Nintendo pour ne pas faire de jaloux): dans vos précédents numéros, toujours dans le courrier, certains qui se reconnaîtront nous c.....t une pendule en s'exclamant, en gros: "Quoi? Je ne comprends pas! C'est quoi tout ce cinoche pour la Super Nintendo? Y'a des ralentissements, elle n'est pas si bien que ça, elle ressemble à un magnétophone Fisher Price (j'exagère un peu), de toute façon, j'ai une Megadrive et c'est la meilleure, c'est la plus belle, et patati, et patata..." Consternant, non? Arrêtez-moi si je me trompe, mais quand la MD est sortie en France, y'a pas eu autant de baratin? Et les possesseurs de NEC et de NES, ils en ont fait un drame? Que les lecteurs soient réalistes, vu l'importance de Nintendo, il serait absolument aberrant de passer sous silence la sortie en Europe de sa nouvelle console! Alors, quand ils vous accusent de la préférer à la MD, moi, je me gausse!

a) Enchaînez-moi si je me trompe, mais les problèmes d'animation (clignotements, ralentissements, etc.), ça n'existe pas sur MD?
b) Décapitez-moi si je me trompe, mais il faut quand même avouer que la SNIN est un peu plus gâtée, au niveau de ses performances, que la MD...

Et d'autres d'ajouter:
"Mario IV, pour une 16 bits, c'est

de l'arnaque!" Je crois savoir que c'est le premier jeu à avoir été créé sur SNIN; et le premier jeu sur MD, c'était quoi? Altered Beast? Cette daube? Et ça, c'était pas de l'arnaque, peut-être?

Moi-même, j'ai eu une MD, et j'ai fini par la vendre (la larme à l'œil) au profit d'une SNIN. Et, même si je préfère cette dernière, je pense que la MD a encore beaucoup d'atouts face à sa copine. Et toi, Wieklen, t'en penses quoi, de tout ça?

Hervé le justicier

Ta lettre correspond bien à mon point de vue sur la question, sauf vers la fin (où tu laisses pointer un peu de nintendomania). Mais étudions le sujet point par point.

1) C'est presque ça. Sauf que nous sommes en théorie supposés vous permettre de faire un choix... Et c'est là que les choses se corsent: si nous, journalistes (ou plutôt, en l'occurrence, critiques ludiques), n'avons pas les mêmes goûts, vous non plus. Et si je dis "trucidule est super", tu seras peut-être d'accord alors que ton voisin de palier trouvera ce jeu nul. Pour que cela marche, il faut: que nous soyons honnêtes (c'est-à-dire que nous notions en fonction de nos goûts, tout en sachant reconnaître un bon jeu même s'il ne figure pas dans nos domaines de prédilection), que vous regardiez qui est l'auteur du test. Si nous avons chacun nos goûts, ils ne changent pas

du jour au lendemain, et cela vous permet de pondérer nos avis.

2) La SFC, la MD et les autres ont toutes leurs qualités. Avoir une préférence, c'est compréhensible, mais être bouché et refuser d'accepter que les autres existent, c'est stupide.

a) Cela existe, mais c'est effectivement moins gênant et, surtout, les jeux majeurs n'en souffrent pas (Thunderforce III) ou peu (Sonic est par exemple sujet à quelques clignotements, mais ceux-ci sont nettement moins gênants que certains ralentissements sur la SNIN). Mais, franchement, je trouve que c'est plutôt un détail...

b) Je te sauve la vie! Oui, pour les performances, la SNIN se situe un iota au-dessus de la MD. Mario IV est un excellent jeu, mais il est sorti en France (avec la console) en même temps que Sonic. Les fans du hérisson ont, et c'est compréhensible (mais regrettable), cherché à défendre leur mascotte. Je possède pour ma part, entre autres, une MD et une SNIN. Je ne désire vendre aucune des deux, et je m'amuse toujours autant sur la MD. Je viens par exemple de découvrir Tazmania, que je trouve excellent (je l'aurais noté au moins 85%, mais

chaque journaliste a son avis personnel!). Et Prince of Persia sur Super Nintendo est génial aussi, et... beaucoup d'autres jeux, sur les deux consoles!

Wieklen le justicier!

GAME GIRL

Salut à toi, Wieklen, grand pourfendeur de Trolls! Après avoir dévoré le n° 11 de Consoles+, j'ai quelques questions à te poser à propos de ma console favorite, la Game Boy:

1) Sachant que j'ai fini la première (et superbe) version de Batman signée Sunsoft, penses-tu que Batman, the Return of the Jocker soit vraiment trop dur pour moi?
2) Des bruits courent sur la Game Boy: il paraîtrait que Nintendo a déjà préparé une version couleur, mais que celle-ci n'est pas commercialisée afin de ne pas casser l'immense marché de la Game Boy noir et blanc. Est-ce vrai?

3) Cependant, le plus grand problème est ailleurs. A la sortie de la Game Boy couleur (car ils finiront bien par la sortir!), les cartouches initialement prévues pour la NB seront-elles adaptables sur la nouvelle console? Et, surtout, sortiront-elles en couleurs?
4) Désolé pour les dessins de dragons, je ne sais malheureusement pas bien dessiner!

Arnaud

Ah, la Game Boy en couleurs (initialement dénommée Game Girl, nom abandonné à cause de la Game Gear, qui a les mêmes initiales). Nous avons encore peu d'informations précises, mais je vais néanmoins tenter d'éclairer ta lanterne.

1) J'ai trouvé Batman, the Return of the Jocker très dur. Mais, tu sais, les nains de mon âge ne sont pas forcément les meilleurs joueurs qui soient (encore que je me considère comme excellent!). Par exemple, le plus jeune de mes neveux (huit ans) vient de terminer (les deux passages!) Castlevania IV sur Super Nintendo. Je suis écœuré, mais je dois bien avouer qu'il est meilleur que moi. Pour en revenir à Batman II, il est très dur, mais si tu as terminé le premier épisode, tu devrais le trouver à ton goût. Il est beau, rapide. Seule la maniabilité du personnage est un peu délicate.

2) D'après mes sources, le problème est plutôt d'ordre financier. Pour l'instant, on sait fabriquer des écrans couleur qui correspondraient parfaitement aux besoins, mais les méthodes utilisées produisent des "rebuts" (écrans inutilisables, donc détruits) trop importants, ce qui induit un coût de fabrication élevé. La Game Boy couleur doit pouvoir être proposée à un prix très bas, afin de conserver l'avance de la Game Boy dans le domaine des portables. De nouvelles méthodes de fabrication sont en cours de développement, et il est "possible" que la GB couleur soit disponible au Japon dans le courant de l'année prochaine (c'est une extrapolation à partir de données diverses, associée à un regard rapide dans ma boule de cristal).

3) Les cartouches GB seraient (notez le conditionnel) compatibles avec la version couleur (mais elles resteraient en noir et blanc!).

4) Et de deux! Bon, tant pis, moi qui aime tant les dessins...



Yan

Merci à Stéfana, Jean-Paul, Cédric, Yan et à tous les autres pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos œuvres!)

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	<input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002)	<input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004)	<input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006)	<input type="checkbox"/>
Numéro 1 (451001)	<input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003)	<input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005)	<input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007)	<input type="checkbox"/>
Numéro 8 (451008)	<input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009)	<input type="checkbox"/>	Numéro 10 (451010)	<input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011)	<input type="checkbox"/>
Numéro 12 (451012)	<input type="checkbox"/>	Nombre de numéros :		Somme totale :			

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

NOM : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné :

(une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

• ENQUÊTE •

JUGEZ CONSOLES + N°13

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

RUBRIQUES

Le poster :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

La couverture :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

Le sommaire :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☒

L'édito :

Ça craint ☐ - Sans intérêt ☐ - Marrant ☒ - Sublime ☐

Le Japon en direct :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☒

L'article sur les CD-Rom :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐

Les tips :

Faibles ☐ - Honnêtes ☐ - Bons ☒ - Excellents ☐

Les petites annonces :

Sans intérêt ☐ - Confus ☐ - Pas assez ☒ - Parfait ☐

Le courrier :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

Le plan de Zelda 3 :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐

La suite du comparatif SNIN/MD :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☒ - Bien ☐ - Super ! ☐

Les News :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☒ - Super ! ☐

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page ☐ - 2 pages ☐ - 3 pages ☒ - 4 pages ☐ - Plus ! ☐

Que pensez-vous des pages de tests ?

Photos :

Pas assez ☒ - C'est bien ☐ - Trop ☐

Textes :

Pas assez ☐ - C'est bien ☒ - Trop ☐

Aimeriez-vous une rubrique Arcade ?

Oui ☒ - Non ☐

3 ABONNEMENTS A GAGNER !

Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

Résultats de l'enquête n°12 p.151

Mise en page :

Beurk ! ☐ - Confuse ☐ - Claire ☒ - Superbe ☐

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis ☐ - Confus ☐ - Pratique ☒ - Complet et lisible ☐

Et les caricatures de nos testeurs ?

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☒

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Consoles + 96% Pourquoi ?
- Joypad 94% Pourquoi ?
- Joystick 95% Pourquoi ?
- Génération 4 80% Pourquoi ?
- Player one 88% Pourquoi ?

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?

Oui ☒ - Non ☐

Si oui, comment la trouvez-vous ?

Nulle ☐ - Bof ☐ - Pas mal ☐ - Très bien ☒ - Géniale ! ☐

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

une master system, game boy, megadrive.....

Sur laquelle jouez-vous le plus ?

mégadrive.....

DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM :

PRENOM :

AGE :

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

VENTES

MEGADRIVE

Vds jx MD franç. Decap' attack, Rolling-Thunder 2, 2 Crude Dudes, Allaia-Dragon. Vds MD. Alexis JOURDAN, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.

Vds MD jap + 2 pads + 2 jx : 700 F ou + 6 jx : 1 400 F (Sonic, Centurion, Strider, etc.). Nam NAMMAKHOT, 38 bis, rue Gagnée, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.59.40.

Vds jx MD : 250 F pce, Street of Rage, Mickey. Matthieu BILLE, 19, résidence Robespierre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.27.36.

Vds jx MD : Toe Jamand Earl : 280 F, Dahno : 250 F, Valla 3 : 250 F, Wreale War : 250 F, éch. jx (Nancy). Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont-Cenis, 54280 Serichamps. Tél. : 83.33.10.44.

Vds MD jap + Mickey : 1 000 F. Alix NORMANDIN, 16, rue Alphonse-Karr, 06600 Nice. Tél. : 93.88.06.46.

Vds Aferest Best : 150 F, JB Boxing : 300 F, Dick Tracy : 350 F, Streets of Rage : 300 F, the Vincent COUCAUD, 35, rue Nationale, 95000 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.43.14.71.

Vds MD franç. + 6 jx : 2 000 F ou éch. ctre S. Nes ou MD + 1 jeu : 700 F. Vds Alt. Beast, A. Kidd, Moonw., Mickey, etc. : 200 F pce. Florian MANSUY, 8, av. Robert-Schuman, 57190 Florange. Tél. : 82.58.68.95.

Vds MD + 3 jx (Sonic, Valie III, Two Crudedudee) the, déc. 91. Px : 1 200 F (avec 2 pads). Pierre-Jean MEYER, 72, rue du 13^e Deltage, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.49.06.

Vds MD neuve ss gar. + 4 jx + man. + Sonic, Fantasia : 1 000 F. Emmanuel TERMINIELLO, 11, bd Font, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.68.41.58.

Vds MD + 6 jx (Mickey, Fantasia...) + 2 man. le tt : 2 000 F ou + moni. coul. : 2 700 F. Stanislas DUPREY, 7, rue Maurepas, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.32.06.

Vds MD ss gar., tbe + 1 man. + 6 jx (Donald, Hefire, Robocod) 1 600 F. Fabien BRUNEAU, 4, route de Guerry, 18000 Bourges. Tél. : 48.27.42.30.

Vds MD Sonic, Tetric, Darius 1, 1 joy : 1 000 F. Simon. Tél. : (16-1) 43.33.31.31.

Vds MD + 1 jeu (Streets of Rage) 1 700 F. Thomas GUIDONI, 25, av. de Maurin, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.54.74. (soir).

Vds MD jap + man. + 4 jx + Master Converteru : 950 F, bon état ou éch. ctre portables. Paul NGO, 8, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.38.34.

Vds MD + Sonic + Altered Beast + F22 Interceptor + Cybeball, le tt : 1 800 F à déb. Xavier CESSAC, 25 bis, rue des Carliers, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.53.53. (ap. 18 h).

Vds jx MD, px bas (Centurion, James Pond...). Julien CHIAVASSA, 18, rue Clairbois, 78810 Feucherolles. Tél. : (16-1) 30.54.32.38.

Vds MD + 6 jx : 2 200 F port compris. François DEPORTERE, 23, résidence Les Rosiers, 62610 Brèmes-les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.

Ech. MD franç. ctre Neo-Geo + 1 man., 1 jeu (Magician Lord). Ech. Forgotten World, Super Thunder. Matthieu BURGHIÈRE, 14, venelle Alfred-de-Vigny, 22800 Loudeac. Tél. : 96.28.91.04. (ap. 19 h).

Vds MD (franç.) + 2 man. (1 Pro 1) + adapt. J. + 9 jx (PS 2, Sword Var, Starflight, Might 2 Magic, Centurion) 4 000 F. Charles LABONNELLIE, appt. 49, square de la Mare Gaudry, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.39.66.

Vds MD jap. + man. + 5 jx (Sonic) 2 000 F. Fabien LEBEL, 12, rue Charles-Baudelaire, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.45.16.48.

Vds MD + 2 joys + 5 jx (Ea Hockey, Merc, Tecmo, World Cup...) adapt. jap : 2 200 F. Shon COGO, 25, av. des Hespérides. Tél. : 93.43.07.54.

Vds ou éch. jx MD. Vds Altered Beast : 100 F. Matthieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.

Vds K7 MD franç. Spiderman : 250 F, Shadow Dancer : 250 F, Kid Cameleon : 280 F. Fabien COGNÉE, 38, av. J.-de-Vierelle, La Milhière 2, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.34.79.48. (ap. 19 h).

Vds jx MD : 250 F à 300 F, Streets of Rage, Thunder Force 3, Out Run, Strider, etc. Jean-Claude SINGA, 22, rue du Cher, appt. 1252 31100 Toulouse. Tél. : 61.76.18.83.

Vds MD jap + Strider + Valie 2 + A. Beast + Thunder F.2 + 2 joys pads + Moonwalker + Transto : 1 300 F. Benoît CARPENTIER, 4, rue Peclet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.23.84.

Vds MD jap + Jorspad + 2 jx (GP Monaco, Alien Storm) 800 F. Alexandre HUYNH ? 16, rue Broussale, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.73.33.

Vds MD jap. + 2 Joypad + 4 jx : Sonic, Sword of Vermillion, Battle Squadron : 2 000 F (port comp.). Fabrice GOMEZ, 38, rue Emile-Zola, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.46.00.

Vds MD + 6 jx (Quackshot, Ea Hockey) + man. : 2 000 F ss gar. Sébastien MENENDEZ, 15, rue Gutenberg, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.45.27.

Vds MD jap + man. + adapt. + Quackshot ou Lakers ou Moonwalker : 1 200 F ou éch. ctre Super Nes. Mickaël DAUPHINOT, 7, place Louis-Jouvet, 77185 Lognès. Tél. : (16-1) 60.06.69.73.

Vds MD franç. + 6 jx (Revenge of Shinobi, Quackshot, etc.) 1 400 F. Julien HOUET, 36, av. John-Kennedy, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.43.26.

Vds MD jap + 1 man. : 700 F. Nicolas LANGOT, 35, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.

Vds jx sur MD et master System (Shadow Dancer), vds Volant Sega. Catherine RAOUX, 11, rue Dailly, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.34.92.

Vds MD jap + man. + Sonic + 1 jeu surprise, tbe, ss gar. Pino FALLETI, 501, rue de Lannoy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.82.88.54. (ap. 17 h).

Vds jx MD Sonic : 300 F. Faerytale Adventure : 200 F. Frédéric GABILLET, impasse des Varennes, 42840 Montagny. Tél. : 77.66.11.20.

Vds jx MS Dragon, Keinselden Zillon 2 et 2, Shinobi 1 et 2, et 5 autres de 50 à 200 F. Frédéric GABILLET, impasse des Varennes, 42840 Montagny. Tél. : 77.66.11.20.

Vds jx MD Thunder Force 3, F22, Streets of Rage, Super Shinobi : 300 F pce, 500 F les 2. Matthieu LEA, Kerluandre, 29300 Quimperle. Tél. : 98.96.08.94.

Vds MD franç. + 4 jx + adapt. jap ss gar. : 1 800 F. Stéphane VIGNANE, 5, résidence gallien, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.13.31.85.

Vds MD jap + 5 jx (Mickey, Streets of Rage) + 2 man., tbe : 2 100 F. Pierre FEILLARADE, 83, bd du Redon, 87, 19^e étage, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.67.54.

Vds MD franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. + ss gar. : 1 400 F. Guillaume FOLIN, bd de la Glacière, 13004 Marseille. Tél. : 91.50.37.74.

Vds jx MD : Robocod, Sonic Fantasia, World Cup 90, Artlive, Decap'attack, faire offre. Romain VICTORIA, 18, chemin de l'Amandier, 13160 Châteaurenard. Tél. : 90.94.54.22.

Vds MD + 2 joys + adapt. MS + californie + vds jx MD, bon px. Sylvia PROMO, 341, route de l'Europe, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.83.20.

Vds jx Nec : PC K., Vig., FM ten + jx MD (jap) + Str. of Rage, F. Blow, Batman, Lakers... ou éch. ctre jx SFC. Edouard FARTHISKY, Paris. Tél. : (16-1) 43.26.71.54. (de 17 h à 18 h).

Ech. Altered Beast ctre Tecno Cup, Mickey, Toi, Ea Hockey, Alex Kidd, Spiderman. Stéphane MURAS, 1, rue Louis-Bouillard, 14420 Potigny. Tél. : 31.40.15.92.

Vds jx MD, F1 Circus, Shining in the darkness, Joy Madden 91, Sonic, Quackshot : 300 F. Frantz HIRSCH, 10, rue Auguste-Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.92.04.

Vds MD franç. + 2 man. + 10 jx (Ea Hockey, Desert Strike, Kid Cameleon, G. Axe 2...) 2 800 F. Olivier THOMAS, 4, rue Paul-Cézanne, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : 99.23.14.01. (hors repas).

Vds sur MD jap DJ. Boy, Megacal Boy : 190 F pce, Shadow Dancer : 250 F. manuel DUCROCO, 6, rue J.B.-Macaux, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.95.70.

Ach. jx MD : Thunder Force 3, Lakers, vds Celtics : 200 à 250 F, vds Lynx + 2 jx. Fabien PERRET, 10, route d'Yvette, 78320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.

Vds MD jap + 6 jx + 2 man. : 2 000 F ou éch. ctre S. Famicom jap + 1 jeu mini. Yvon RINIE, 24, rue François-Mauriac, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.62.10.22.

Vds MD franç. + 4 jx Merces, Mickey, Batman, Moonwalker : 1 600 F. Boubakari OUEDRAGGOU, 8, rue de Prague, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.56.04.

Vds MD + 4 jx + 2 man. : 1 500 F à déb. Hensley BADOL, 57A, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.82.41.

Vds MD + 3 jx (Fantasia, Decap'attack, Spiderman) 1 350 F à déb. Bertil ATHLAN, 48, allée des Ailles, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.09.75. (ap. 17 h).

Vds MD franç. + 4 jx (Quackshot, Strider...) + adapt. jap + man. : 1 590 F. Benoît VIET, 91, route nationale, 26210 Chaudon. Tél. : 37.82.31.23. (ap. 17 h 30).

Ech. jx MD franç. Centurion ctre Joy Madden 92 et Decap'attack ctre Desert Strike, éch. autres. Guilhem BASCLE, av. du Lac, 04860 Pierrefort. Tél. : 92.72.28.47.

Vds jx sur ttes les consoles. Ach. jx sur MD et Neo-Geo. Ach. Mega CD. Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49. (h.r.).

Vds MD + 11 jx (Streets of Rage...) 1 700 F. Thomas GUIDONI, 25, av. de Maurin, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.54.74. (soir).

Vds MD jap + 11 jx + 2 man. Power Stick Arcade, px : 3 500 F. Morgan SHIRLEY, 77, rue J.P.-Timbaud, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.88.74 ou 42.46.51.10.

Vds MD + 2 man. + 4 jx (NHL, Hockey, Wonder 5, Gold en Axe, Street of 2 000 F Ludovic, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.63.22.

Vds jx MD Altered Beast : 150 F et Fire Shark : 280 F, Avion ou les 2 : 400 F. Hervé HENG, 6, rue de la Résidence, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.68.58.

Vds jx MD px intér. (Joy Madden 92, Fantasia, PS 3). Thomas GRELLIER, 48, av. Léon-Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.47.005.98. (W.E.).

Vds MD franç. + 5 jx + 2 man. + adapt. jx jap : 2 000 F. Julien THYSSEN, La Jambe de Fer, 13590 Le Cannet-Meyreuil. Tél. : 42.58.06.87.

Vds sur MD ou éch. Mickey : 250 F, F22 Interceptor : 300 F, Shadow Dancer (jap) : 250 F. Rech. Gynoug, Desert Strike et Seha Chesus (sur MS). Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.

Vds MD + 2 man. + Golden Axe 2, Ea Hockey, Streets of Rage : 1 800 F. Sébastien SCHOPPER, 1, rue Alexis-Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.16.57.

Vds MD + 1 jeu + adapt. : 1 000 F à déb. Vds Master + 10 jx. Eric BARILLET, La Roseraie, 17, rue gabriel-Péri, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.

Vds jx MD : Moonwalker, Decap'attack, Last-Battle : 600 F ou 250 F pce. Diego PEREZ, 6, allée des Soupirs, appt. 57, 31000 Toulouse. Tél. : 61.25.48.17.

Vds MD franç. + 1 man. + 8 jx (Spiderman, Moonwalker) 2 700 F. Brigitte POLITANO, lotissement Notre-Dame, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.78.61.

Vds MD + Sonic, Altered B. Joy Madden 92 ss gar. (Noël) : 1 450 F + Pro. 2. Benjamin DARGELOS, impasse de Montclair, 24660 Coulouneix-Chamiers. Tél. : 53.53.23.10.

Vds MD franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. ss gar. : 1 400 F. Guillaume FOLIN, bd de la Glacière, 13004 Marseille. Tél. : 91.50.37.74.

Vds MD franç. ss gar. + 2 man. + adapt. Master System + jx Golden Axe I et II, M. GP : 1 900 F. Damien MARTEL, 13, rue Maiherbes, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.59.83.

Vds MD + 10 jx (TDF 3, Hellfirm Mouse, etc.) 2 200 F. Kamel BENAHMED, 92, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.08.68.

Vds MD + 2 man. + 6 jx, px : 2 200 F. Christian SAINTY, citée des Sept-Fontaines, bât. J. ; n° 18, 71700 Tournus. Tél. : 85.32.50.19.

Vds MD + 2 man. + 3 jx (Merc, Road Rash, Ghoul's'n Ghosts) 1 300 F. Nicolas MIANNAY, 10, rue Armand-Brette, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.57.06.

Vds MD + jx Eswat et Golden Axe, px : 1 100 F à déb. ss gar. Stève TURGEMAN, 15, rue Patrice de la Tour du Pin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.86.15.

Vds jx Sonic, Battle Squadron, Shadow Dancer, Ghoul's'n Ghost : 250 F, Merces, Immortal : 320 F. Hugues GOCHARD, 9, rue d'Euskirchen, 09000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.32.74.

Vds jx MD Zoom, Columns, Pacmania, Moonwalker, Dick Tracy. Star Flight, Populous, etc. Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.

Vds MD jap + 4 jx + 1 joys Atofire. Thibaut WARE, 53, rue de Babylone, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.68.96.

Vds 2 jx (Shadow Dancer et Buster Douglas) 1 500 F à déb. Laurent MAUBERT, 26, allée Georges-Bizet, 93430 Villeneuve. Tél. : (16-1) 48.27.08.59.

Vds MD franç. + man. + Sonic + S ; Monaco GP ss gar. Px : 1 300 F. Mickaël QUEMENER, 33, rue de la Tour, 22190 Plérin. Tél. : 96.33.05.58.

Cause dble emploi, ss gar. et dans son emballage Mega CD : 2 650 F. Christian SEGUY, 66, rue Singer, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.09.35.

Vds MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Donald) ss gar., tbe : 1 500 F. Loïc BRASQUER, 45, bd Bourjalliat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.60.16.

Budokan, M. Rés. : 250 F, Bonanza, M. Boy : 220 F, W. Boy 3, C. Down : 200 F, A. Beast : 100 F. David MARGERIN, 24, résidence La Faussette, 77470 Trilport. Tél. : (16-1) 64.33.30.37.

Vds MD + 9 jx : Sonic, Mickey, Monaco, Streets of Rage, tbe : 2 000 F. Frédéric MAILLEBUAU, 8, rue du Jura, La Chataigneraie, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.14.75.

Vds MD + 2 man. + 6 jx (Sonic, S. of Rage, Mickey, etc.) 2 000 F. Baptiste TURCO, 8, rue du Bois-Caille, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.65.51.

MD + 6 jx (Sonic, Mickey...) jx Master avec adapt. Antoine CARDE, 1, place du 14-Juillet, 07200 Aubenas. Tél. : 75.93.78.46.

Vds MD + 2 man. + 1 jeu : 700 F + jx : 100 F pce. David NJITOCK, 55, bd Michelet, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.70.89.

Vds MD franç. + 2 man. + 2 jx, px : 1 500 F. Vincent GRANIER, Chemin du Cros-le-Gourguet, 11160 Caunes-Minervois. Tél. : 68.78.00.82. (ap. 18 h 15).

Vds MD + 7 jx (Super Monaco GP, F22, Sonic, Mickey, Quackshot, etc) px : 2 000 F. Vincent MEOC, 16, le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.20.72.99.

Vds MD + 8 jx (Mickey, Shadow Dancer, SM. GP, etc.) px : 2 300 F à déb. (val : 6 000 F). Samir ATMESGHAT, 5, rue Robert-Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.37.43.

Vds MD + 2 jx + 2 pads + Convertteur MS-MD + 1 jeu MS : 1 200 F. Jérôme Vauges, 41, av. Léonie, 37700 Saint-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.12.48.

Vds MD franç. + Robocod, King's of Bounty : 800 F. Patrice BLONDEL, 19, av. Victoire-Hurtault, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.08.57. (ap. 18 h).

Vds MD Fr. ss. gar. + Thunder D.3 + D-boy + Strider + adapt. cart. jap. TBE : 850 F. Guillaume LE HIR, 13 bis, rue des Touzouze, 94240 L.-Hay Les Roses. Tél. : (16-1) 47.40.31.20.

Vds MD (Jan. 92) + Sonic : 1 000 F. Thierry GARACHON, 37, rue des Acacias, 63360 Saint-Beauzire. Tél. : 73.33.92.32.

Vds Shadow Dancer, Alex Kidd : 150 et Sonic : 200 F. Thierry LOCK-KANG chez Tam Sone Yet, 12, bd Masséna, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.46.68.

Vds MD Fr. + 7 jx (Sonic, Ps 3...), 2 man. ss gar. ou éch. ctre Néo-Géo. Rég. Paris. Julien TRUCHAUD, 4, rue des Larris, 77470 Trilport. Tél. : (16-1) 64.33.06.27.

Vds jx MD Aleste Halfire Out Run, Elem, Master 200 F pce. Golf : 250 F, Alt. Best : 150 F. Shinnig Dark : 300 F. Pascal PROUIN, 26, pl. G. Lys-sandra. Tél. : (16-1) 49.95.61.08. (bur.).

Vds MD (ss gar.) Mickey, A. Beast, Sonic, Quackshot : 1 500 F. Fabien SAJOUS, 20, bd Lakanal, 24000 Périgueux. Tél. : 53.06.59.98.

Vds MD + 8 jx + Arcade Power Stick. Px : 2 500 F. Clément FOLLAIN, 41, ter, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.96.31.

Vds MD + 8 jx (Sonic, Robocod, Road Rash) + 2 man. val. : 2 400 F, px : 1 500 F à déb. Benoît DEMINIAC, 16, rue du Papier-Timbre, 35000 Rennes. Tél. : 99.30.14.64.

Vds jx MD : 300 F. Quack Shot, J. Pond II, Golden Axe 2. Yves GUENIAU, 5, rue Théophile-Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35 (ap. 19 h).

Donne adapt. jx jap. val. : 150 F pour l'achat de Aleste-Musha : 200 F, val. : 550 F. Stéphane ROULEAU, 24, rue Brizeux, 44250 St-Brevin-les-Pins. Tél. : 40.27.40.45.

Vds MD Fr. + 10 jx (Sonic, Mickey...) Petit px : 2 000 F. Pierre BOYER, Rés. Graffoun, av. des Savoies, bte 12, 04100 Manosque. Tél. : 92.67.43.02.

Vds Sonic : 250 F, Mickey (Jap.) : 280 F sur MD. Vds Joys. neuf 80 F. Tél. : (16-1) 69.40.74.18 (ap. 19 h).

Vds MD : 700 F. Vds Quack Shot, Sonic, Shining in the Darkness : 300 F. Yannick SAGALLE, 25, rue de Liers, 91700 St-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.47.43.

Vds jx MD : populous, Strider, Moonwalker : 250 à 300 F. Pierre-Jean MALATIA, rue des Trois Ponts, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.93.74.

Vds MD + Altered Beast + Gynoug + YS 3 + Joe Montana 2. Game Adapt. : 1 490 F. Benjamin CZAPLA, 4, rue Jules-Massenet, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.15.33.

Vds Mega CD ss gar. : 2 900 F neuf ! Emmanuel BOUSSIQUE, 60, rue Jeanne-Labourbe, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.04.54.

Vds MD Fr. adapt. jap. + 9 jx (Robocod, Donald...) + Astuces : 3 200 F ou éch. ctre Néo-Géo (2 jx). Stéphane MILARO, 8, av. de la cote bleue, 13820 Eneuse la Redonne. Tél. : 42.45.92.01.

Vds MD Fr. + 2 man. + 3 jx (Spiderman, Allen Strom, Merce). TBE. px : 1 000 F. Grégory ELZINGRE, 25, rue de la Paix du Ponceau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.61.54.

Vds MD jap. + Volley + Quack Shot + Altered Beast, ss gar. TBE + joypad : 1 200 F. Yann BEDEL, Villa des Roses, rue du V.-Régulier, 88700 Rambervilliers. Tél. : 29.65.16.00.

Vds MD + 2 jx Mickey, Road Rash : 1 500 F. Vds Nes + 37 jx : 1 500 F. Vte sép. poss. Roger MORA, 76, av. Daniel-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.

Vds MD + 2 man. (Arcade Power) + 11 jx : 3 000 F (état neuf). Roger DIAS, 15, passage Savary, 49100

Vds jx MD : 250 F, ach. jx Famicon et Neo-Geo. Vds jx Amiga. **Pascal DUBUY, 80, av. du Bois, 94430 Chennovières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.00.49.**

Vds MD + 2 jx 2 man. (Strider + World Cup Italia 90); 1 200 F, état neuf. **Erik AHSSOUL, 2, av. du Pdt Kennedy, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 48.89.49.52 (ap. 20 h).**

Vds jx MD : 300 F pce (Quack Shot, Street of Rage, Shinning and Dardnees, SP Monaco GP, etc.). **Christophe LECOCO, 28, av. Georges Brassens, 82290 Auchel. Tél. : 21.64.88.73.**

Vds Quackshot : 350 F + robocod : 300 F à déb. Populous, Streets of Rage : 300 F. **Cédric NARBONNE, UCPA, les Glaciers-Argentière, 74400 Chamonix. Tél. : 50.54.13.22.**

Vds 19 jx MD (Out Run, robocop Hockey, Dble Dragon 2, etc...) 100 à 330 F. **Fawzi BEND-JAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.**

Vds MCD + 2 jx + MD + 2 jx neuf val. : 6 500 F, px : 4 000 F. **Frédéric MOULLEC, 18-20, av. Raymond-Radiguet, 94210 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.18.68.**

Vds MD + 5 jx et 2 Pro 2. Px : 1 700 F à déb. **Cyril BRUNEAULT, 12, Square Auguste-Rodin, 91450 Solsy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.22.83.**

Vds MD + 2 mn. + 3 jx (Street of Rage + Allen Strom, James Buster, Douglas) px : 1 200 F. **Reddy MEILLETTE, 1, allée de la Boétie, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.66.76.**

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. jap. + 6 jx (Sonic, SM GP, PS II, Street of Rage, etc.): 1 290 F. **Sébastien BOROT, 1, rue Jules-Guesde, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.25.97.**

Vds Sonic et Thunder Force 3 sur MD, 200 F pce. **Olivier CHAPPELET, 153, av. de St-Simon, 73100 Aix-Les-Bains. Tél. : 79.35.57.47.**

Vds DJ Boy + Ghostbuster + XDE + adapt. jap. : 350 F. Vds Revenge of Shinobi : 200 F. **Philippe PACHECO, 14, bd Ormano, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.61.86.**

Vds sur MD fr. After Burner II, neuf : 320 F. **Nicolas MERMET, Les Grandes Rossanges, 43140 St-Didier-en-Velay. Tél. : (16-1) 77.35.62.88.**

Vds sur MD Phantasy Star 2 et 3, Mickey, Binimi Run, Laat Battle, Musha : 150 à 300 F. **Florent GAILLETON, Groupe Scolaire Joliot-Curie, 38150 Salaise-sur-Sanne. Tél. : 74.86.18.76.**

Vds ou éch. MD fr. + 5 jx ctre SFC fr. (2 man. + Gamead). **Stéphan LOGIER, 9, rue des Prévoyants, 59370 Mons-en-Barceul. Tél. : 20.04.33.61.**

Vds MD neuf + 10 jx + adapt. Jap. + 2 man. sans fil 3 000 F. **Roddy DUFOUT, 117, av. de Clay, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.26.88.**

Vds James Pond, Road Rash, Donald Super Volley, px à déb. Pour astuces téléphonez : **Jonathan SCHUG, 20, av. de la Liberté, 68000 Colmar. Tél. : 89.79.59.48.**

Vds Quackshot : 280 F (neuf) et Altered Beast : 250 F, le lot : 500 F. **Jean-Baptiste BORRELLI, rés. La Couplans, tour n° 1, 83160 La Valette-du-Var. Tél. : 94.61.30.41.**

Vds MD Jap. + 8 jx + adapt. 8 bits + 2 jx + SG Fighter : 2 500 F ou éch. ctre A500 + jx. **Yves JANNIC, 12, Impasse Théodore-Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.**

Vds MD fr. : Sonic, Street of Rage, Merce, Allen Strom : 250 F. Boxing, etc. Seul rég. Nantaise. **Antoine PENEAU, 23, rue de la Mortalière, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.30.76.**

Vds MD + Sonic : 850 F + port. Vds Game boy + Tetris + Mario Land : 350 F + port. **Gael GIRAUD, 24, rue D.-Amboise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.48.93.**

Vds 8 jx MD : 240 F pce : Sonic, Merce, Lakers, S. Monaco, S. of Rage, Immortal Madden. **Mananjo RAJAABELINA, 31, rue du Vieux-Moulin, 77310 Pontthierry. Tél. : (16-1) 60.65.72.65.**

Vds éch. jx rôle MD, etc. Shining in Darknes, Wonderboy, Mickey, The Immortal, etc. **Martin LECHNER. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.**

Vds jx MD : G. Boy + 2 jx + Bte + G.G. + é jx. Ech. jx MD et Game boy (rég. Lyonnais uniq). **David ERCHOFF-COSTET, 84, rue Pierre-Brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.28.54.42.**

Vds jx MD, Golden Axe : 200 F, Quaks Shot : 300 F, Decap Attack : 250 F, Ea Hockey : 350 F, Goulen : 250 F. **David DUSSEAU, La Grande St-Pardoux, Isac, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.88.15.**

Vds MD + 2 Joypad + 3 pc Sonic, Quakshot, Toe Jamadeart, TBE, px : 1 700 F. **Vincent ARROUET, 8, rue de l'Union, 35800 Redon. Tél. : 99.72.73.48.**

Vds jx sur MD : Budokan, Shadow Dancer, The Immortal, px à déb. **Denise BEDIKIAN, 703, av. Michel-D'Ormano, 14390 Cabourg. Tél. : 31.24.41.54.**

Vds MD Fr. + 3 jx (Altered Beast, Sword of Sodan, S. Thunder Blade) : 1 000 F + nbx jx : 200 F pce. **Jean-Philippe LEPAGE, 32, rte Gallardon. Tél. : 37.31.56.45.**

Vds Override, B. Angel et Vigilant sur C. Grafz : 200 F pce. Vds Allen Storm : 250 F. **Eudes DEBOE, 32, rue de la solidarité, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.05.88.**

Vds ou éch. sur MD Monaco IGP : 200 F, Shadow Dancer (Jap.) : 150 F, DJ Boy (Jap.) : 130 F. **Joël LE PEVEDIC, 6, rue Thomas-ancel, 89000 Auxerre. Tél. : 86.48.25.95.**

Vds jx MD : 200 F pce, Sonic, Decap-Attaque, Strider (Tcejam, Earl : 150 F). **Jean-Benoît CLEMENT, 20, Impasse Haute-de-la-Marière, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.76.29.**

Vds 4 jx MD : 200 F pce, Sonic, ToeJam-Earl, etc. **Julien LALLU, 64, bis, rue de Couimier, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.80.05.**

Vds MD franç. TBE (déc. 90) + 4 jx (Lakers) : 1 750 F. **Hugo SALGADO, 4, rue Marthe, 95230 Solsy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.85.97.**

Vds jx MD Sonic : 250 F, Thun, Force 3 : 280 F, Mystic : 220 F, Street of Rage : 280 F. **Nicolas ERNOULT, rte de Gennevillie, Ablon, 14600 Honfleur. Tél. : 31.98.74.37.**

Vds MD Fr. : 800 F. **Damien HENOCQUE, 92, bd G.-Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.64.61.97.**

Vds jx MD (PGA, Golf, Golden Axe) et Nec (Power 11, Chase H Q, Vigilante) ou éch. ctre autre jx. **Jérémie CORTIAL, Jacquié, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96.**

Vds MD Jap. + 14 jx + 2 man. : 3 300 F (Quackshot, St of Rag, Monaco, Lackers, Mickey). **Fabien TRAN, 17, rue Maurice-Ravel, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.23.47.13.**

Vds jx MD (Decap-Attack, Rollin-Thunder 2, Two Crude-Duce) **Alexis JOURDAN, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx : Kid Cameleon, St of Hag, Mence, Robocod, px : 2 000 F. **Gabriel GIBERT, 24, rue des Bourdonnais, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.47.55.**

Vds MD + 2 pad + 18 jx (Sonic, Donald, John Maden...) : 3 700 F. **Antoine DE BRIK, Les Alouettes, 118, av. Kennedy, 27300 Bernay. Tél. : 32.45.81.20.**

Vds jx MD : ST of Rage, Fantasia, Magic Boy, Sonic : 250 F, Shining in the D. : 300 F. **Frédéric MANSON, bât. 2B, rue des Pétouses, La Prélin, 13800 Istres. Tél. : 42.55.67.04.**

Vds MD Jap. + 2 man. + 3 jx : 1 000 F (val. : 2 100 F). **Benoît DOIRISSE, 1, allée des Saules, 95330 Dumont. Tél. : (16-1) 39.91.97.48.**

Vds ach. éch. jx MD. **Alexis JOURDAN. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds MD Jap. + 3 jx Streets of Rage, Castle of Illusion, Moon Walker + 2 man. : 1 400 F. **David LOYEZ, 4/147, rés. Vorley, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.29.32.62.**

Vds MD + 6 jx ss gar. : 2 000 F ou éch. ctre A500. **Sébastien MENENDEZ, 15, rue Gutenberg, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.45.27.**

Vds éch. Mickey sur MD, px : 300 F. **Samuel COIZET, 45, rue des Pervenches, 57157 Marly. Tél. : 87.63.00.27.**

Vds éch. sur MD. Rech. jx sur Md et GG. Vds Gameboy et livres util. sur ST. **Adrien. Tél. : 79.83.11.30 (ap. 19 h).**

Vds MD + 3 jx jap. : 1 500 F ou éch. ctre Gameboy + 11 jx ou GB + 6 jx + Light Boy. **Guillaume BRESSON, 44, allée de l'Aquillon, 34280 La Grande-Motte. Tél. : 67.29.75.62.**

Vds MD + 3 jx (Robocod, Street of Rage...) ou éch. ctre super Nes + jx + man. Px : 5 000 F. **Nicolas MILADINOVIC, Bt 25, La Rouve, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.73.48.**

Vds jx MD : Axie, Golden Axe 2, World Cup 92, Saint Sword, Wreotel, W. Street : 150 F. **Christophe LE NADUR, 4, rue Anselme-Payen, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.53.88.**

Vds éch. ach. jx MD. **Alexie JOURDAN. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds pour MD : Populous : 250 F, Fantasia : 225 F, Wonder Boy 3 : 200 F (Jap.) ou 600 F les 3. **TBE Sandrine MARMAN, 1, rue de l'Auxances-Traversonne, 86190 Vouillé. Tél. : 49.51.40.83.**

Vds MD Jap. 91 + 9 jx : Sonic, SM GP, Winter Challenge, etc. Px : 3 700 F ou éch. ctre SFC + 5 jx. **Jean-Noël QUERE, 6, rue des Alouettes, 40400 Tartas. Tél. : 58.73.51.02.**

Vds jx Strider sur MD franç. : 270 F. **Benoît LASTISNERES, 10, Impasse des Mimosas, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.49.48.**

Vds MD + 8 jx + 2 man. (Pro 2) + adapt. jap. + nbx livres, val. : 4 000 F, px : 2 5000 F. **Ludovic DUPONT, 8, allée Yves-Farge, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.67.53. (laisser mess. si rép.).**

Vds MD + 5 jx (Altered Beast, Fantasia, Super Monaco GP, Shiohi 2) le tt : 2 500 F. **Julien PEREZ, 1, av. de Corbette, 69960 Corbes. Tél. : 72.50.94.17 (ap. 18 h).**

Vds MD franç. + 4 jx ss gar. : 2 000 F. Vds 6 jx Nec. **Hal KONG. Tél. : (16-1) 39.87.61.64.**

Vds ou éch. jx MD Shining in the Dark, Immortal : 350 F, Sword of Vermillon : 375 F, Strider, etc. **Jean-Philippe BATTISTON, 7, rue Bizet, 33270 Floirac. Tél. : 56.86.36.87.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Mickey, Moon Walker, Midnight, Résistance Valle) + 2 Joys. : 1 500 F. **Raphaël TABUTIN, 4, rés. de la Porte Blanche, 78760 Jouars-Pontchartrain. Tél. : (16-1) 34.89.70.61.**

Vds 50 jx MD (Desert Stricke, Kid Cameleon, etc.) Vds Md + 1 jeu : 780 F. GG + 9 jx : 1 650 F. **Lorenzo BUTONI, 44, rue Danièle-Casanova, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 42.84.10.00 (rép.).**

Vds GP Monaco et Wrestle War : 250 F pce. **Christophe BALDASSARI, 6, rue d'Estienne-d'Orve, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.50.68.**

Vds MD franç. + 7 jx (Sonic, quackshot, Merce...) : 2 300 F, TBE, val. : 4 400 F. **Pascal BAGOT, Rés. La Grille Royale, 78600 Le Mesnille Roi. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.**

Vds MD Franc. TBE + 4 jx (Sonic, Quack Shot, ToeJam, Phantasy Star 3) px : 1 600 F ou éch. ctre Amiga. **Frédéric PERRET, 332, rue de Paris, 94190 Villeneuve-st-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.00.28.**

Vds MD Franç. + 11 jx : 3 500 F ou ctre Super Nee + 4 jx. **Julien DONDA, 649, av. de Bir-Hakein, 77350 Le Mes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.10.48.**

Vds ou éch. jx MD (Merce, Donald, Sonic, etc.) ch. robocod et J. Madden 92. **Loïc DESMOTTES, 8, av. Gambetta, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.33.54.**

Vds MD + 6 jx : 2 200 F. Vds Nec + 5 jx : 1 600 F. Vds WDB 3 : 250 F. Vds G.G. : 990 F. **Pierre-Etienne LORENCEAU, 3, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.67.33.**

Vds Nes + 4 jx + Gameboy + 3 jx + MD + 2 jx : 2 500 F ou éch. ctre SF, Jap. + 4 jx. **Yann DUMAS, 70, rue de la République, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.92.55.22.**

Vds MD + 3 jx + Arcad Power + 1 Joypad : 1 300 ou 16 jx : 5 200 F. **Alexandre BOUTON, 32, rue Pierre-Sémard, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.27.04.**

Vds MD jap. + 3 jx (poss. Sonic, Mickey, TF 3, Strider, Monderboy 5, Quack Shot...) px : 1 500 F. **Sébastien DJEMA, 8, rue Gustave-Charpentier, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.64.49.**

Vds MD + 1 jeu Budokan : 800 F. **Patric CLAIR, 5, cité du Bosquet, 30200 Saint-Nazaire. Tél. : 66.89.25.85.**

Vds jx : Joe Montan, World Cup Italia, Eswat, Basketball, Cyberball, Shadow Dancer. **Eric PETIT, 2, rue du Marteroy, 77640 Jouarre. Tél. : (16-1) 80.22.11.64.**

Vds Budokan, Fantasia, Basket : 300 F pce ou éch. ctre Tecmo World Cup. **Fabrice CORLIANO, 132, rue Bazac, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.36.10.**

Vds MD : 750 F, Quackshot, Lakers us Celtica, Moonwalker : 250 F pce. **Mickaël DAUPHINOT, 7, place Louis-Jourvet, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.06.69.73.**

Vds MD + 2 man. + 7 jx : Merce Street of Rage, F22, Interc. Spiderman, etc. : 2 500 F. **Cédric PELZMAN, 180, rue Lafayette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.19.05.**

Vds MD (gar. 9 mois) + 5 jx Street of Rage etc. : 2 000 F. **Laurent RAVARY, 4, rue de l'Agriculture, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.65.53.**

Vds Sonic et Street of Rage + 1 man. **Sarey SEUR, La Solidarité, Bt. D, 19, chem. de la Bigotte, 13015 Marseille. Tél. : 91.65.41.77.**

Vds MD + nbx jx + 2 man. Px à déb. Vds Buning Fight sur Neo-Geo : 1 200 F. Ach. Jx SNK. **Antoine CHANTALOU, 3, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.42.36.**

Vds Md Franç. + 2 man. + 10 jx (Mickey, Sonic, S of Rage...) : 3 300 F ou éch. jx Neo-Geo. **Adrien DE BOISANGER, 10, rue du Docteur-Roux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.70.38.**

Vds jx MD (Street of Rage, Shadow Dancer, Ea Hockey, Merce) 250 à 300 F. **Maxime MAROLLES, 1, place de l'Ermitage, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.37.03.14.**

Vds MD + 2 Joys (autofire) + 4 jx (ST of Rage, Darius 2, Wonder B 3) TBE Jap. **Philippe DELHOMME, Les Demeures de Font-Clair, 43, bd de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.**

Vds Jx MD Moonwalker, Zoom de Capattack, Dick Tracy, etc. + man. Arc Stik + Ach. jx Neo-Geo. **Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds MD (6 mois) + 5 jx Sonic Mickey, Moonwalker, etc. + 1 man. : 1 900 F. **Benjamin ARCHAMBAULT, 6, rue Daniel-Casanova, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.44.27.47.**

Vds MD + 2 jx (Merce, J. Pond 2) : 1 000 F. **Xavier GHIO, 111, rue Victor-Raynaud, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.14.82.**

Vds MD + 2 ss gar. + 7 jx + Arcade P.S. + man. Ad. Cart. Jap. px : 2 800 F. **Freddy GIRAULT, 24, rue du Jonceray, 37310 Reignac-sur-Inde. Tél. : 47.94.12.06 (ap. 18 h).**

Vds MD Jap. + 10 jx (Quack Shot) : 3 000 F à déb. ou éch. ctre S. Framicon + 3 jx. **Igor POLLET, 11, av. Pasteur, 93130 Nohay-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.10.76 (ap. 17 h).**

Vds 6 jx MD Desert, Strike, Street of Rage, etc. **Benjamin VERNOUX, 99, Impasse av. Jean-Moulin, 26100 Romans-sur-Isère. Tél. : 75.02.44.82.**

Vds jx MD (Jap.) : Sonic, (Jap.) : 300 F, Valle 3 (Jap.) : 250 F, Dboy (Jap.) : 150 F, Mickey (Franc) : 300 F, neuf. **Stéfan MARINKOVIC, Les Champs-Fleuris, 74140 Velgy-Foncenex. Tél. : 50.94.80.68.**

Vds ou éch. jx MD : Mickey, Sonic, Moonwalker, ctre James Pond 2 ou Thunderforce 3. **Didier BUZZACARO, 24, rue Tanesse, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.94.03.80.**

Vds jx MD : Merce, PS 3, Robocod, John-Madden, thunder Force 3 : 250 F pce. **Frédéric LORINET, 117, rue du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.37.05.**

Vds MD Franç. ss. gar. : 750 F. **Marc BRUNEAU. Tél. : (16-1) 46.34.69.90.**

Vds MD + 1 jeu + adapt. : 1 000 F + vds mono. et clavier 6128 : 1 300 F. **Eric BARILLET, La Roseraie, 17, rue Gabriel-Pérl, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.**

Vds MD franç. + 1 man. + 7 jx ss gar. + 4 magazines, le tt : 2 800 F. **Gérard DECORPS, 160, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.94.48.**

Vds MD + 5 jx Allen Storm, Golden Axe 2, Out Run, Rambo III, Super Thunder Blade + 3 man.. Px : 2 000 F. **François GADENNE, 66, rue des Allemands, 57000 Metz. Tél. : 87.36.08.46.**

Vds, ach., éch. jx MD Alien Storm, Sub. attack, Lakers, Revenge, Shinobi, etc. **Didier REKKAL, 16, rue Toffier-Decaux, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.71.89.**

Vds MD Jap + 2 man. + 6 jx (Joe Montana, Street Smart, James Pond) 1 800 F. **Jean-Michel Siquier, 13 bis, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.55.14.**

Vds MD + 4 jx QS, Lakers, Celtics, Altered Beast, DJ Boy : 1 300 F. **Olivier TRIBALET, 45, bd de Créteil, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.83.38.42. (rép.).**

Vds Ghost Busters : 110 F, The Ninja : 90 F, American Foot : 100 F. **Jean-Baptiste MIHOUT, 32, rue Saint-Nicolas, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.02.61.**

Vds MD, tbe + 5 jx ss emballage : 1 500 F + 2 man. **Ariel VUILLERMOZ, 82, av. Foch, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.71.67.**

Vds MD Jap + 5 jx : 1 900 F, val : 3 350 F. **Jean-Pierre CEDRONI, 5, rue Etienne-Dolet, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.87.62.78.**

Vds jx MD Super Shinobi et Golden Axe. **Nahan VO-THANH, 56, rue de la Vanoise, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.57.28.14.**

Vds MD + 5 jx : Sonic, Strider, Fantasia : 2 500 F à déb. **Olivier PELLAT, 25, rue Frémicourt, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.65.99.69.**

Vds MD + Mega CD + 5 jx, px à déb. **Meddy BOUZIOUX Blaque, 9, rue Jean-d'Estienne**

d'Orve, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.71.21.25.

Vds MD + 2 man. + 10 jx : Sonic, S. of Rage, Golden Axe 2, px : 3 000 F. **Grégory CRISTELLI, chemin de l'Oratoire, 13210 Saint-Rémy-de-Provence. Tél. : 90.92.09.15.**

Vds jx MD : Phantasy, Star II, Spiderman, Zoom Phelios (de 100 à 250 F pce). **Stéphane GUEZILLE, 3, rue Claude-Monet, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.24.95.**

Vds MD franç. + 4 jx : Donald, Golden Axe : 1 500 F. **Gilles SAVARY, 48, rue Henri-Crette, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.86.67.24.**

RC: Paris B 385 215 603

petites annonces

Vds MD + 4 jx (ss gar.) Sonic, Street...) px : 1 000 F. Frédéric BOUSQUET, Collège de Maignon, 22550 Maignon. Tél. : 96.41.02.74.

Vds MD état neuf + 1 jeu : 800 F. Benoît VALLEE, 36, rue du Collège, 35500 Vitré. Tél. : 99.74.41.39.

Vds MD + 2 jx + 2 man. : 1 000 F. Raphaël DE NY, 17, rue de Bondues, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.88.15.82.

Vds MD (jap.) + 8 jx (Mickey, Shadow Dancer, G.Axe) + 2 man. (Pro.2) + joy neuf : 2 500 F. Guillaume DUPÉRIER, 131, Calbert, 73290 La Motte Servolex. Tél. : 79.25.94.01.

Vds MD franç. + jx Altered Beast : 1 100 F. Vds Mickey : 300 F. David DELAHAY, 147, rue des Martinets, 80230 Saint-Valéry-sur-Saône. Tél. : 22.28.81.15.

Vds MD + 6 jx (Elviento, Streets of Rage...) + 2 man. Tbe. : 1 800 F. ou vte sép. Christophe SCARTON, 22, Clos du Malaga La Plantape, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.53.02.

Vds MD + 4 jx (Quackshot, Robocod, Golden Axe 2) + adapt. jap. + 2 man. : 2 000 F. TBE. Yuan PRUNIER, 157, chemin du Mas de Blanc, 34400 Lunel. Tél. : 67.83.13.89.

Vds MD franç. tbe + 5 jx : QS, Sonic, St. of Rage... + emb. + 2 man. px : 1 400 F. Cyprien GICQUEL, 4 ter, rue Kourilsky, 77115 Blandy-les-Tours. Tél. : (16-1) 60.69.95.15.

Vds MD + 2 man. + 9 jx : Sonic, H.Fire, G.Ghost, R.Rash, F22, Popu. : 1 990 F. Vte sép. Olivier MAJEWSKI, Côte Pavée, 12200 Villefranche-de-Rgue. Tél. : 65.45.00.65.

Vds jeu neuf MD, Road Rash : 300 F. Cher. GG bon px ou jeu super NES. Yann Ayme, Chemin de la Chèvre de Mr Seguin, 13990 Fontvieille. Tél. : 90.54.61.12.

Vds MD + 4 jx : 2 000 F. ou vte sép. à 280 F pce. (Sonic, Golden axe II). Cédric DECAMPS, 6, rue Jean Froment, 02420 Lehaucourt. Tél. : 23.64.84.93.

Vds MD + 6 jx Donald, Thunder Force 3 : 2 500 F. Guillaume COCHELARD, 18, rue Michelet, 95600 Aubonne. Tél. : (16-1) 39.59.12.60.

Vds MD + 2 man. + 6 jx (Quackshot, Basket, Fantasia, Wonderboy 3 : 1 400 F. Sébastien VALLOIS, 92, bd des Canuts, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.45.23.

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Mickey, Fantasia, Monaco GP, J.B.Boxing...) : 2 500 F. Samuel KASSIMO, 14, rue de Crussol, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.48.85.

Vds MD + Joy + 6 jx : Sonic, Mickey, Gynoug... : 2 300 F ou vte sép. Fabien MOUSTROU, 140, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.78.96.

Vds jx MD : Last Battle 150 F. Centurion : 250 F. Damien THIBAULT, 1, allée des Grands Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.

Vds MD + 9 jx tbe px : 3 700 F. à déb. Laurent COHEN, 17 bis, av. de Montrouge, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.83.12.57.

Vds ou éch. jx MD (Sonic, Strider, Golden Axe) 250 F pce ou 400 F les 2. Fabrice HENRIET, 8, rue des Alouettes, 10190 Estissac. Tél. : 25.40.45.50.

Vds sur MD, Pit-Fighter, J.Madden, Quackshot, Mickey, Sonic, St. of Rage. Px : 290 F pce. Christophe LAMOTTE, 22, rue G. Clémenceau, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.45.15.58.

Vds MD + Moonwalker + Alex Kid : 1 400 F. Yannick QUESTE, 122, rue Jacques Prévert, 01000 St-Denis-les-Bourgs. Tél. : 74.21.13.88.

Vds MD + 2 man. + 2 jx Super League et Moonwalker. Px : 1 200 F. Nicolas HIFF, 7, rue Stadel, 67100 Strasbourg. Tél. : 68.39.58.43.

Vds MD jap. + 2 man. pro.2 + 10 jx (Sonic, Quackshot, Populous, Mickey...) + adapt. : 3 000 F. Alexis DE GROTHUUS, 120, rue St Maur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.39.26.

Vds MD franç. + man. + adapt. jap. + 2 jx (St. of Rage, Galares). Tbe. Px : 1 900 F. Laurent RONSIN, 40, rue de la Bouillonne, 77380 Gombs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.77.47.

Vds MD + 12 jx + 2 man. vte sép. poss. Sonic, MGP, Madden, Speedball 2, etc... Raphaël MOURLANNE, Pièce Haute, 47200 Ste-Bazelle. Tél. : 53.94.47.02.

Vds Mega : 700 F. Road Rash : 100 F. Quackshot : 300 F. Ea Hockey : 300 F. Immortal : 300 F. Spiderman : 250 F. Vincent LEBON, 21, imp. des Boqueteaux, 72230 Mulsanne. Tél. : 43.42.49.11.

Vds MD : 2 000 F. + 6 jx (Sonic, Shinoby...) + man. Damien COGNARD, Le Champ de l'Etang, 71130 Uxeau. Tél. : 85.85.35.18.

Vds jx MD (Werstel War + Elemental Master) + adapt. jap. : 500 F. Toki, Gynoug, Merce, F22, World Cup : 300 F. Loïc LARBRE, 15, rue Emile Renaux, 51530 Mardeuil.

Vds MD franç. ss gar. : 800 F. Jx Shinoby, Sonic, Alien.St, Altered.B. : 230 F pce. Philippe STETTIN, 28, lot. Serpe d'Or, 28170 Châteauneuf-en-Thymerais. Tél. : 37.51.05.34.

Vds Phantasy Star 2 : 300 F. Rémy TOCHE, Champagne Bourras, 04120 La Palud-sur-Verdon. Tél. : 92.77.33.54.

Vds MD jap. + 5 jx (Sonic, Donald, Super Monaco GP, F22, Herzog Zwei). Px : 1 500 F. Vincent MEDC, 16, le Clos, 91370 Verrières-les-Buissons. Tél. : (16-1) 69.20.72.99.

Vds Nes + 11 jx + zapper px : 1 290 F. Pierre LAMY, Le Moulin, rte Impériale, 83590 Gonfaron. Tél. : 94.78.22.87.

Vds Merce : 250 F. Last Battle : 220 F. S.Monaco GP : 230 F. Ch.SpeedBall 2, Foot + Basket : 400 F. Sébastien LACOSTE, 29, rue Marcel Le-cat, 95210 St-Gratien. Tél. : (16-1) 39.64.73.82.

Vds MD franç. + 8 jx (Batman, Ghoul's and Ghost, etc...) px : 2 400 F. Renald SARAI, 30, rue Edouard Delesalle, 59600 Lille. Tél. : 20.57.38.37.

Vds jx MD : Sonic, Harddriving, Stider, RoadRash, etc... : 250 F pce. Ech. jx super Nes. Nelson GONCALVES, 64, rue Lauriston, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.88.79.

Vds MD jap. + jx (poss. vte sép.). Vds Nec + 2 joys + jx : 800 F. Jérôme MARTIN, 2, Hameau des Mésanges, 42340 Veauche. Tél. : 77.54.79.56.

Vds jx jap. pour MD D5 Boy, Ghost Buster, Magical Boy : 190 F ou éch. ctre Gynoug. Manuel DUCROCQ, 6, rue Macaux, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.95.70.

Vds MD franç. + 9 jx (St. of Rage, Sonic, Monaco GP, Strider, etc...) : 2 500 F. Bertrand Marechet, 172, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.32.19.

Vds jx : 200 F. Valis3, Buddkan, Shinoby, Populous, Last Battle, Starflight, Might. Pierre GACON, 554, rue de la Rosière, 73700 Bourg-st-Maurice. Tél. : 79.07.04.78.

Vds, éch. ach. sur Super Nes franç., MD Lynk, Game Boy. Cher. Quackshot, Vincent BONHOMME, 41800 La Gandonnerie Sougé. Tél. : 54.72.49.75.

Vds MD + 7 jx Game boy + 2 jx : 2 000 F ou 1 500 F sans GB ou éch. ctre Duo. Jérôme DITTMAR, imp. Moulin Carron, 69130 Ecully. Tél. : 78.94.19.15.

Vds nbx jx MD : Robocod, Fhunder Force 3, Immortal, Ghoul's'n Ghost : 270 F. Alexandre KOMJATI, 16, rue Paul Langevin, 94370 Noisseau. Tél. : (16-1) 45.90.02.77.

Vds sur MD : St. of Rage et Donald Duck à 225 F Emmanuel BILLON, Le Bourg, 71550 Anost. Tél. : 85.82.77.67. après 19 heures.

Vds MD jap. + jx + 2 man. + 1 pro.2 jx : Super Monaco GP, Quackshot... px : 1 500 F. Arnaud MOTTINI, 5, rue John Lennon, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.11.61.

Vds jx MD de 100 à 200 F. St. of Rage, Fantasia, Tetris, Shadow Dancer, Golden Axe, XDR, ect... Vadim GOUTY, 2, rue Jean Pierre Timbaud, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.03.62.69.

Vds jx MD Aliend Storm : 250 F. Eswat : 130 F. Shadow of The Beast : 350 F. Vds jx GB Spider : 100 F. Paquito HERNANDEZ, 5, allée d'Auxois, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.42.03.

Vds MD-CD + 2 CD px : 2 200 F. Vds avec Mo : 3 200 F + 1 cart. Alexandre PEYRON, 6, rue D'Emeraude, 35350 St-Meloir-des-Ordes. Tél. : 99.89.17.84.

Vds MD jap. + man. + 2 jx (Quackshot, Madden) : 1 500 F. ou ss jx : 1 000 F. Arnaud MAISONNEUVE, 54, rte de Duclair, 76150 Saint-Jean-du-Cardonnay. Tél. : 35.33.33.84.

Vds MD + 3 jx (Mickey, Sonic, Quackshot) ss gar. tbe. : 1 500 F. Loïc BRASQUER, 45, bd Bourjaillat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.80.16.

Vds MD franç. + 2 man. (pro.2) + 2 jx (Fantasia, ToeJam and Earl) : 1 290 F. ou éch. ctre SFC Franç. Kévin SOLAS, 4, rue des Longues Rales, 77310 Pringy. Tél. : (16-1) 60.65.58.49.

Vds pour MD Shadow Beast : 300 F. Vds Nes : 300 F + SMB2 : 200 F. Zelda II : 200 F + jx GB : 90. Arthur BROC, 32, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.99.03.

Vds MD franç. + 2 man. + jeu (Elviento) : 1 000 F. ou éch. ctre 3 jx SFC (Super G'ng, Contra 3). Christian VU, 38, place des Canuts, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.19.25.

Vds jx MD : Robocod, Quackshot, ToeJam and Earl, Hellfire, Marvel Land, Veritex, px : 200 à 300 F. Benoît BERGE, 14600 Fourneville. Tél. : 31.89.03.82.

Vds MD + 2 Joy + 12 jx px : 3 000 F. à déb. Romaric LANTRUA, rue de la Margande, 74270 Frangy. Tél. : 50.44.76.81.

Vds MD franç. + 2 man. + Altered Beast et Monaco GP : 990 F. Christophe GALLERIN, 10, av. Jean Dargaud, 01180 Pont d'Ain. Tél. : 74.39.21.47.

Vds MD + 2 jx (St. of Rage, Last Battle) + man. px : 1 100 F. Alexandre LEMOULE, 203, chemin Marcel Vendelli, 83220 Le Prader-le-Var. Tél. : 94.21.42.10.

Vds MD franç. ss gar. + 4 jx (Mickey, Sonic, St. of Rage, Altered Beast) + 2 man. Px : 2 200 F. Fabrice BERGAMINI, imp. Rigoumet, 83200 Toulon. Tél. : 94.89.04.29.

Vds MD + 2 jx ss gar. px : 1 000 F. Vds Nes + 3 jx : 900 F. Laurent DELETRE, 4, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.21.65.

Vds MD franç. ss gar. + 2 man. (pro.2) + 3 jx (Sonic, St. of Rage, Thunder F3) px : 1 300 F. à déb. Stéphane RICHARD-KERN, 5, rue de Saint-Quentin, 59000 Lille. Tél. : 20.53.71.42.

Vds MD + dicktracy + Out Run + World Cup 92 + adapt.jap. : 1 600 F. Olivier BAERT, 1, rue François Villon, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.27.86.

Vds MD franç. + 2 man. + 3 jx (Golden A. 2, EA.Hockey, Alien Storm) : 1 500 F. Sébastien SCHOPPNER, 1, rue Alexis Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.18.57.

Vds jx MD état neuf px : 150 F pce. Mystic Defender, Moonwalker, Beast Warrior, etc... Frédéric GIRODON, 660, Grande Rue, 01700 Miribel. Tél. : 72.25.88.91.

Vds MD + 2 man. + adapt. jap. + 6 jx (Shadow Dancer, Goulks and Ghosts) : 1 900 F. Aurélien DRANCOURT, 490, rue Jean-Jaurès, 59860 Bruay-sur-Escaut. Tél. : 27.45.93.16.

Vds MD + 2 jx (Strider + Altered Beast) + man. : 1 000 F. Fabien LATAGUERRA, 40, rue Floralia, 13009 Marseille.

Vds MD + 4 jx + 3 man. : 1 000 F. Sébastien LEOPARDO, Le Saint-Saëns, rue de la Villette, 63400 Hyères. Tél. : 94.57.54.81.

Vds MD jap. + 2 man. + 10 jx + Gameboy + 3 jx : 4 600 F. Cédric LIMOGES, Saint-Loup, 58200 Cosne/Loire. Tél. : 86.26.22.87.

Vds MD + adapt. + 4 jx (Q.Shot, F1 Circus...) + 2 man. px : 1 300 F. François IACOBELLI, 107, rue Pierre et Marie Curie, 91550 Paray Vieille-Poste. Tél. : (16-1) 69.38.65.76.

Vds MD + 6 jx (Mickey, Castle Thunder Force 3 James Ponds : 2 500 F. Guillaume COCHELARD, 18, rue Michelet, 95600 Aubonne. Tél. : (16-1) 39.59.12.60.

Vds MD franç. + 4 jx (Sonic, Thund.III, Donald, Revenge of Shinoby) + 2 man. (pro.2) le tt : 1 400 F. Cédric DARLOY, 79, av. de Sénart, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.20.67.

Vds MD + 2 jx Super Hang on et Golden Axe 2 + 2 man. : 1 300 F. François ROYER, 13, rue Jules Cuillerier, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.75.71.57.

Vds MD + 2 man + 5 jx (St. of Rage, Merce, Hellfire...) : 1 750 F. Joakim BOUAZIZ, 6, chemin du Bois Lambert, 78770 Goupillières. Tél. : (16-1) 34.87.41.13.

Vds MD franç. + 1 jeu + man. : 900 F. Vds jx MD franç. Nicolas LEGEAY, 17, sente de la Grande Route, 77580 Libernon Greyc-la-Chapelle. Tél. : (16-1) 64.83.93.95.

Vds pit.Fighter, J.Madden 92, Sonic, St. of Rage, Quackshot, Mickey : 290 F pce. Christophe LAMOTTE, 22, rue Georges Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58.

Vds MD + 4 jx (Quackshot, Out Run, Golden Axe II, James Pond II) + adapt. + 2 man. tbe : 1 800 F. Yvan PRUNIER, 157, chemin du Mas de Blanc, 34400 Lunel. Tél. : 67.83.13.89.

Vds 10 jx Super Famicom (USA-JAP) de 290 F à 450 F. Zelda3, Addam's, Contrat, Guy). Marc SCHERRER, 42, rue de la Chapelle, 68920 Wintzenheim. Tél. : 89.27.19.50.

Vds MD franç. + 2 man. (pro.2) + 7 jx (Sonic, Quackshot, Lakers, Thunder Force 3). Px : 2 300 F. Jean-Michel LAPORTE, les Bons Enfants, 16130 Saint-Fort-sur-le-Né. Tél. : 45.83.01.66.

Vds MD + 4 jx + 3 stick (Super volley, Alien Storm, P93, Starflight) : 2 000 F. Antony CHARBONNEAU, 22, rue Jean Yole, 85260 L'Herbergement. Tél. : 51.42.81.83.

Vds MD franç. + adapt. + 2 joys + 4 jx (Mickey, TF3...) the faire offre. Antony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre d'Oleron. Tél. : 46.47.33.58.

Vds MD jap. + jx + joys powerstick. ptit px. Ach. jx Gameboy. Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Vds jx MD de 250 à 300 F. Vds jx Segà MS de 60 à 170 F. Flinstones, Bananza, Vigilante. Mikael MERCHER, 6, rue D'Dot, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.92.33.

Vds MD franç. tbe ss gar. + 3 jx (St of Rage, Sonic, etc...) px : 1 790 F. Steve BENERO, 42, rue des Boulets, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.26.13.

Vds MD + 4 jx : Sonic, Revenge of Shinoby, Air Buster, Mickey + 2 joy. : 1 500 F. Jean-Pierre COGAN, 6, imp. des Bégonias, 66140 Canet-Plage. Tél. : 68.73.16.09.

Vds jx MD Mickey, Shadow Magical etc... 260 F et jx SFC Tennis, R.Type Y's : 330 F. David MOREAU, 2, rue de l'Isère, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.

Vds jx MD à 250 F (Sonic, Pitfighter, John Madden...). Aurélien DECVISI, 25, bd Paymac le Mesnil, 78600 Le Rol. Tél. : (16-1) 39.12.25.78.

Vds 1 500 F MD état neuf + 2 man. + 3 jx. Christophe COURTOIS, 4, place Philippe le Bel, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.51.18.

Vds MD + 4 jx tbe St.of Rage, S.Monaco GP, Golden Axe, Quackshot. Px : 1 800 F. Nicolas BARLET, 57, rue Marignan, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.80.08.

Vds jx MD (Golden Axe, Granada-X etc...) 220 F. François DEPOORTERE, 23, rés. Les Rosiers, 62610 Brème-les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.

Vds MD franç. + jap. + adapt. MS + moni. Philips Stereo + 8 jx (Spider, Sonic, etc...) 4 500 F. Frédéric SONNET, 21, rue Ernest Renan, 08500 Revin. Tél. : 24.40.06.59.

Vds sur MD St. of Rage, Mickey, Sonic : 275 F. pce ou 800 F le tt. Yann VASSEUR, 17, passage Paillet, 94360 Bry/Marne. Tél. : (16-1) 48.82.45.39.

Vds MD + 4 jx (Mickey, Shinoby...) le tt tbe : 1 800 F. Vincent APFEL, 22, rue Vauvenargues, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.40.56.

Vds MD franç. + St. of Rage, Sonic, R.of Shinoby, A.Beast : 1 999 F. Sébastien PERIAC, 7, bd de la Madeleine, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.61.73.99.

Vds MD + 1 jeu + man. : 800 F. Angélique VAYSSIERE, 165, av. de Grammont, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.81.48.

Vds jx MD de 250 F à 300 F (St. of Rage, Spiderman, Quackshot, Dacap.Attack). Mathieu PALLET, 18, rue Ambroise Croizat, 02300 Ognès. Tél. : 23.38.08.52.

Vds 4 jx pour MD franç. : Lakers (Basket), Populous, Budokan, Alt Beast) : 250 F pce. Joël FERHAH, 30, rue du Piessis Pommeraye, 60100 Creil.Tél. : (16-1) 44.26.10.64.

Vds MD + 23 jx 150 F pce + 2 man. 2 500 F le tt. Cédric CHACON, 3, rue Adolphe Rothschild, 06000 Nice. Tél. : 93.85.32.75.

Vds MD franç. + 2 man. + câble Hi-fi + adapt. + 4 jx (Quackshot, Robocod, St.of R. etc...) px : 1 600 F. Thierry VERNAGALLO, 11, av. Henry Musso, Bella-Vista, 06100 Nice. Tél. : 92.09.05.77.

Vds MD + 5 jx (Merce, Ghoyls'n Ghosts...) : 2 500 F. Grégory CRELECZ, 34/2, rue J.-J. Rousseau, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.36.86.23.

Vds MD neuve + 6 jx px intér. Thierry PLANCHE, 94, av. de la République, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.47.89.

Vds jx MD Curse : 100 F. Out Run : 180 F. SMGP : 200 F. Sonic : 200 F. Batte Squadron : 200 F. Patrick ANDRE, 8, place Ste-Geneviève, 77760 La Chapelle-la-Reine. Tél. : (16-1) 64.24.34.43.

Vds jx MD Quackshot : 349 F. Merce : 399 F. St. of Rage : 349 F. Sonic : 349 F. Sébastien CHAVEY, Les Platelles Cormaranche en Burgey, 01110 Hauteville. Tél. : 74.35.11.31.

Vds MD + 6 jx ss gar. (St. of Rage, Alien Form, Gouls'n Ghost etc...) px à déb. Julien GAGNEBIEN, 33, ruede Bignon, 85500 Les Herbiers. Tél. : 51.67.11.72.

Vds jx MD, NEC, MS, SFC. Bas px. SAM. Tél. : (16-1) 47.29.14.11.

Vds jx MD : 250 F Strider, Hellfire, Aleste. TJ et E. : 200 F. DJBoy, Thunder Force 2 : 100 F. Altered Beast. Jérôme ROUSSELOT, 18, rue cdt Guillaud, 10300 Ste-Savine. Tél. : 25.79.35.89.

Vds MD franç. + 2 joys + 5 jx (PS 3 : 600 F), Shinoby, Marvel Land : 2 190 F. Mathieu PILOT. Tél. : 83.35.05.66.

Vds MD neuve (3 mois) + 5 jx : 1 900 F. Quackshot, Desert Strike, Madden. David PILLARD, 21 Nord, Les Basses Vallières, rue de l'Industrie, 69530 Brignals. Tél. : 72.31.00.02.

Vds MD + 1 man. + 3 jx (Mickey, Fantasia et Mystic Defender) : 1 200 F. Jean-Pierre MINOTTI, 15, rue Jules Amihau, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.76.84.

Vds sur MD : Budokan + Darius 2 + Altered : 600 F. Vds adapt. + 2 jx à déb. Matthias KERVELLA. Tél. : 35.51.62.89.

Vds MD + 2 joys + Shadow of the Beast tbe/ 1 150 F. Nicolas BOUTIN, 75 Paris. Tél. : (16-1) 47.88.96.76.

Vds jx MD Alisia Dragon, Desert Strike, Shinoby, Monaco GP : 250 F pce ou 850 F le tt. Christophe ESCOT-SEP, 112, rue J.-J.-Rousseau, 65800 Aureilhan. Tél. : 62.36.42.77.

Vds MD + 13 jx + adapt. + 2 man. px : 2 300 F. Tbe. Stéphane CHATEAUX, 52, bd Jean-Jaurès, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.95.16.

Vds MD + Sonic + St. of Rage + Fantasia ou Quackshot + PSII + 2 man. Vte sép. Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.

Vds MD + 9 jx Sonic, Merce, etc... 2 900 F. Christophe BALDASSARI, 6, rue d'Estienne d'Orve, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1)

Vds jx sur MD, James Pond II : 290 F. Populous : 190 F. Ea Hockey : 290 F. Altered B. : 90 F. Cyril BREGER, 3, rue Fernand Guillot, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.67.71.

Vds jx MD 200 à 250 F World Cup, Italia 90. Ach. Thunder Force III. Cyril PIERRE, 9, av. de l'Es-sonne, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.87.87.

Vds jx sur MD : 290 F. pce (Walis I, III, YS III, Elvinto, etc...) Vds Rushing bon état sur SFC. Chao DAI, 29, av. de la République, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.21.64.

Vds MD + 3 jx + 2 man. + adapt. jap. : 1 700 F. Sébastien RES, 6, rés. Verrière, 91370 Amblainvillier.

Vds 9 jx sur MD 150 F à 400 F. Henry ASSOU-LINE, 2, allée des Noisetiers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.42.63.

Vds MD + Sonic + Flicky + Altered B. + Fatal Rewind + Decap : 1 600 F. Julien VASSE, 9, allée des Roses, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.06.48.

Vds sur Lyon jx MD (Monwalker, Ghoul's n Ghosts, Basketball, Cyberball, Strider...) Sylvain PAS-QUET, 2, allée de Rouboisson, 69150 Décimes. Tél. : 72.02.09.20.

Vds MD + 3 jx (Sonic, St.of Rage, ToeJam) + 2 man. ss gar. : 1 100 F. à déb. David GONDE-LAUD, 30, rte de Lyon le Stade, allée 9, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.98.26.51.

Vds MD ss gar. + 4 jx : 1 500 F. à déb. François AURAT, 37290 Yzeures-sur-Creuse. Tél. : 47.94.69.04.

Vds jx pour MD de 250 F à 350 F. Damien GOUTTE-FARDE, 82, rue Saint Merry, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.04.66.

Vds MD franç. + 1 jeu : 700 F ou 3 jx et + pro.1 : 1 200 F. David RESMOND, 13, citée Yves le Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79.

Vds MD jap. + 2 man. + 3 jx (Shining Darkness) : 1 400 F ou éch. ctre GG + 3 jx. Sylvain REBUT, 14, av. du Fief Monsieur, 85100 La Chaume. Tél. : 51.95.75.16.

Vds MD franç. the ss gar. + 2 joys + 3 jx (St.of Rage, Mickey, Dark castle) : 1 250 F. Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.80.66.

Vds MD + 5 jx (Sonic + Mickey + Thunder Force 3) + GG + Altered B. : 3 100 F. Willy SAULNIER, 12, rue Blaise Pascal, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.33.21.20.

Vds MD jap. the 2 man. + 3 jx : Ea Hockey, St.of Rage, Wonderboy 3 : 1 100 F. Xavier TREVILLE, 3, rue de Lannion, 29200 Brest. Tél. : 98.47.45.47.

Vds MD + 10 jx + arcade power Stick + adapt. Mastersystem + 1 jeu. Mikhael ROUDOUKINE, 20, allée des Acacias, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.70.61.

Vds MD jap. + 2 man. + 5 jx (Sonic, Immortal...) : 2 100 F. ou éch. ctre Super NES + jx. Franck GUERMONT, 29 bis, rue du Marais, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.29.34.

Vds MD jap. + 4 jx (St.of Rage, Rolling Thunder...) : 1 900 F. Samuel HENRY, 33, rue de l'Espérance, 08170 Haybes. Tél. : 24.41.11.89.

Vds MD franç. + 4 jx + 2 man. : 1 350 F. Gwenaél VENDANGE, 55° avenue, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.61.03.17.

Vds Quackshot sur MD : 250 F. Arnaud LA-MARCHE, 34, rue Robert Piddat, 73200 Albertville. Tél. : 79.37.42.88.

Vds 6 jx MD : TF3, Sonic, Mickey, Vermillion, Shining, J. Pond II. NICOLAS, Place des Marchands Laboureaux, 95120 Erment. Tél. : (16-1) 34.13.37.87.

Vds jx : Gynoug, Atomic RK, Merces, Insector X, Undealene, GP Monaco : 200 F pce ou 900 F le tt. Olivier PIVOT, 12, allée de la Désirée les Cyclades, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.75.33.

Vds jx MD : Sonic, Calibers : 150 F pce. Vds Bionic Commando sur NES. Jean-Yves PIERRE, 2, rue Sadi Lecoq, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 34.65.07.61.

Vds lot 7 jx MD : 1 500 F ou 300 F pce. Eddie FELDER, 25, rue Circulaire, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 39.76.31.79.

Vds 6 jx MD (Mystic Def., Quackshot, Golden Axe 2, A. Storm, Moonwalker) : 200 à 300 F. Domin- gos DA COSTA, 200, bd de Paris, 62600 Berck. Tél. : 21.84.41.02.

Vds MD jap. + 2 man. + Thunder Force 3 : 700 F + Monaco GP sur GG : 150 F. Xavier JEAN-BAPTISTE, 3, rue Victor-Hugo, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.90.90.17.

Vds MD jap ss gar. + 2 joy + 6 jx. Vds Gameboy + transfo + 18 jx. WILLIAM. Tél. : (16-1) 39.60.70.38.

Vds jx MD franç. de 200 à 300 F. Mystic Defender, Gouls et Ghosts etc... Arnaud COLIN, 2, place Louis Lebre, 69008 Lyon. Tél. : 78.58.72.41.

Vds MD + jx Sonic, Valis 3, Shining In. ou éch. ctre SFC. Px à déb. sur Région Paris. unij. Jonathan CHAUL, 49, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.59.31.

Vds MD + 2 jx Fati Labirin et Altered B. ss gar. : 990 F. Alexandre LUCIANI, 9, lot. les Figuiers, 83390 Cuers. Tél. : 94.48.69.88.

Vds MD + 9 jx (Kid Chameleon, Immortal) + 2 man. : 2 600 F. ou éch. ctre Neo-Geo + jx. Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 83130 Nolsy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90.

Vds jx MD Quackshot : 300 F. St.of Rage : 300 F. Eric PERACHE, 19, rue Clément Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.06.

Vds MD neuve + 2 man. + 3 jx Spiderman, St.of Rage, Gouls'n Ghost : 1 500 F. Guilhem CHARRE-TON, 3, rue Général Changarnier, 83000 Toulon. Tél. : 94.89.52.83.

Vds MD + 1 jeu + man. + peritel + transfo, ss gar. : 700 F. Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont Cenis, 54290 Seichamps. Tél. : 83.33.10.44.

Vds MD franç. the ss gar. + 2 man. + 3 jx (Sonic, Quackshot, Altered B.) : 1 300 F. Nicolas COSSE-RON, 5, rue Jules Verne, 76620 La Havre. Tél. : 35.47.85.29.

Vds MD + 2 man. + Sonic + GP Monaco + Buster Boxing. Px : 1 900 F. Vds jx Nec : 100 F pce. Marc BENITO, 903 A, chemin du Badaf- fière, 84700 Sorgues. Tél. : 90.83.40.48.

Vds John Madden 92 (jamais servi) : 300 F ou éch. poss. Lou CHASTAING, 115, rue de la Répu- blique, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.78.85.91.

Vds 688 Sub-Attack : 220 F. Revenge Shinobi : 200 F. Quackshot : 250 F. Ghostbuster : 120 F. Didier REKAL, 8, rue Cartier Bresson, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.71.89.

Vds MD jap + 4 jx + man. px : 1 690 F ou éch. ctre SFC + 2 jx ou Neo-Geo + 1 jeu. Marc THIBAUT, La Sauvagère, 253, bd Romain Rol- land, 13010 Marseille. Tél. : 91.26.27.43.

Vds MD + 2 man. + 10 jx (Mickey, Sonic, Tforce 3, St.of Rage) : 3 000 F. Fabien MINOTTI, 10, rue Voltaire, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.48.38.

Vds MD ss gar. + 2 man. + 4 jx Sonic, Quack- shot... : 1 400 F. Cédric POTIER, 21, rue Augus- tin Bacqua, 85430 Aubigny. Tél. : 51.98.09.96.

Vds MD : 600 F + jx (Sonic, Out Run, Dick Tracy, Mickey, JBoxing) : 200 F pce ou le tt : 1 600 F. Jean-Christophe DIOT, 14, rue Fresnel, 91530 Saint-Cheron. Tél. : (16-1) 64.56.34.23.

Vds MD + Altered B. + Sonic + Revenge of Shinobi + St.of Rage : 1 350 F. Pascal SCHNEI- DER, 11, quai du Roethig, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.78.79.22.

Vds jx MD SMGP, Mickey : 250 F pce ou 480 F les 2. Ea Hockey, John 92 : 300 F ou 550 F les 2. Cyril PAUMELIN, 16, rue de la Varne, 03190 Estivareilles. Tél. : 70.06.01.96.

Vds MD + 7 jx (Sonic, THF3, Pitfighter, Road Rasch, Attack Sub) + 2 pad (pro.2) px : 3 100 F. Sébastien MEHL, 14, imp. des Maronniers, 57300 Mondelange.

Vds MD ss gar. + 1 jeu (Altered B.) peu servi : 800 F. Karim BIBI, 2, bd Dostoevsky, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.44.97.

Vds 4 jx MD (Allen Storm, Golden Axe II, Kid cameleon...) de 250 F à 350 F ou 700 F les 2. Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.80.66.

Vds MD jap. + 10 jx + 2 man. : 2 500 F ou éch. ctre Neo-Geo + 2 jx. Florent PIRIAC, 7, bd Pablo Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.32.09.

Vds MD + 2 man. + 16 jx Toki, PS3, Wonder 5, Thunder Force3 : 4 500 F ou vte ssp. Sébastien CALAFATO, 4, rue Jean Poncelet, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.17.64.

Vds MD + pro.1 + modification 50Hz/60Hz px : 900 F. Michael CARUCE, 9, rue Lefebvre, 91390 Grigny. Tél. : (16-1) 69.25.90.81.

Vds MD franç. + adapt. jap. + 2 man. + 7 jx (Thunder Force3, Quackshot, Shadow Dancer, Street Smart...) Stéphane LE BOUDER, 77, che- min des Bretoux, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.02.03.



Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. NOUVEAUX TELEPHONES :

SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-1) 40.34.36.26
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM (16-1) 40.38.02.38

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE !!!

Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!

DES MILLIERS DE PIN'S
SHOOT AGAIN A GAGNER.



ECHANGEZ VOS CARTOUCHES. DECOUVREZ DES CENTAINES D'AUTRES JEUX.

Plus de 500 cartouches en stock, des jeux de qualité en très bon état, un service VPC rapide et simple.



LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

LES TARIFS

GAME BOY
1 JEU CONTRE 1 : 50 F PAR JEU
SUPER FAMICOM
1 JEU CONTRE 1 : 150 F PAR JEU
MEGADRIVE
1 JEU CONTRE 1 : 100 F PAR JEU
MASTER SYSTEM
1 JEU CONTRE 1 : 75 F PAR JEU
CORE GRAFX
1 JEU CONTRE 1 : 80 F PAR JEU

2 JEUX
CONTRE 1
GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France" SHOOT AGAIN, 145 rue de Flandre 75019 Paris.

☐ J'envoie 1 jeux contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 fts de port
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne :

Je désire : 1er

2ème

Je possède : ☐ Une Megadrive japonaise, ☐ Une Megadrive française, ☐ Au facteur,

☐ Une Super Famicom japonaise, ☐ Un Gameboy, ☐ Par chèque ci-joint,
☐ Une Master System, ☐ Une Core Gfx, ☐ Par mandat lettre.

Nom :

Prénom :

Code postal :

Ville :

Adresse :

Tél : Date :

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad, SHK sont des marques déposées. Bont est un personnage déposé. Megadrive, Gameboy, Super Famicom, Neo Geo, Core Gfx, PC Engine GT sont des produits déposés. Usage non représentatif. Photos non contractuelles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

Vds Phantasy Star 2 : 300 F. Rémy TOCHE, Campagne Bourras, 04120 La Palud-sur-Vernon. Tél. : 92.77.33.54.

Vds Shining in the Darkness : 320 F. Cédric ANEIN, 28, rue de la Poterie, 53000 Laval. Tél. : 43.53.58.03.

Vds MD ou arcade power Stick ou 7 jx (bon état) px à déb. Jérôme SOMMET, 25, rue de l'Effort, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.35.80.

Vds jx MD : Sh Dancer, F1 Circus, M.Defender, B.Squadron, D.Attack, Gynoug, Fantasia : 200 à 250 F. Stéphane MEME, 2, rue Georges Mourt, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.58.29.

Vds jx MD : Sonic, Mickey, Wonder boy 3, the ss gar. : 250 F pce. Vincent HALUSKA, rue de la Bergerie, 14740 Bretteville l'Orgueilleuse. Tél. : 31.80.73.12.

Vds MD + 10 jx + MS + 7 jx + CPC 464 + 8 jx : 2 290 F. Alban DE MEDEIROS, 38, av. Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.35.97.

Vds MD franç. + 5 jx (TF3, St.of Rage...) + 3 joys (pro.1) + Game Ad, ss gar. : 2 000 F. Franck THERET, 10, Sigogne, 41370 Marchenoir. Tél. : 54.72.39.42.

Vds MD franç. + 5 jx (Sonic, St.of Rage, Donald...) + 2 joy (1 avec auto) ss gar. : 1 800 F. Romain BARBAROUX, St Anne du Castelet, 83330 Chemin Royal. Tél. : 94.32.62.69.

Vds jx MD de 150 à 250 F ou éch. 2 jx MD ctre 1 jeu SFC franç. Stéphane SALLET, 3, rue des Pivoines, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.58.32.26.

Vds MD jap. + jx (Quackshot, Strider, John Madden, American Foot) Martine GRANGE, 2, allée Juliette Drouet, 31320 Castanet Tolosan. Tél. : 61.75.87.58.

Vds Jordan VS Bird sur MD. David NOBLINS, 11, rte de Saint-Brice, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.06.20.

Vds jx MD : 300 F pce. Golden Axe I et II. Fabrice ROSITO. Tél. : 78.40.18.66.

Vds MD neuve + 3 jx + 2 man. : 1 600 F. Olivier LARCHER, 43, rue de Berting, 57320 Bouzonville. Tél. : 87.78.40.47.

Vds MD franç. + 3 man. + 1 autofire, tbe + 9 jx : Lakers, Gynough, Ea Hockey. Fabrice COLOMES, 8, rue M. Barthelot, 64000 Pau. Tél. : 59.84.29.71.

Vds MD franç. (accept. jx jap.) + 7 jx : 2 800 F ou vds jx de 250 F à 350 F. Mickey, Alien, Strider... David ESPANOL, 52, rue Roger Salengro, 77124 Crecy-les-Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.35.80.

Vds jx MD : 300 F Sonic, St.of Rage, Robocod, Mickey, Mercs... Renaud BOUET, Villa la Rose-rale, 2, rue des Terebinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.

Vds MD + Sonic + Gynoug + Stick : 1 500 F. Gauthier PEEL, 212, bd Cheve, 13005 Marseille. Tél. : 91.42.13.44.

Vds MD franç. + 7 jx (Aleste, Rings, Kid Chameleon) + cadeau SMS + 2 jx tbe : 3 000 F. Ludovic KOSIOR, 88, rue des Jardins, 59180 Cappelle-la-Grande. Tél. : 28.64.27.91.

Vds MD ss gar. nbx jx : Mickey, Road Rash, Sonic, St.of Rage... Laurent LEGENDRE, 6, place Drouet d'Erlon, 51100 Reims. Tél. : 26.40.44.41.

Vds 1.D + 14 jx Out Run, Ghoul's Ghosts etc... + Adapt. pour jx M.S + 2 man. Grégory NOGUERA, 38, rue Jean Moulin, 95140 Garges-les-Gonnesses. Tél. : (16-1) 39.93.11.31.

Vds MD + 6 jx (ToeJam and Earl, Gynoug, Shinoby, etc...) : 1 700 F. Frédéric NUMA, 6, av. Emile Zola, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.89.93.16.

Vds jx sur MD franç. (Strider, Mickey, Quackshot) de 270 F à 340 F. pce Benoît LASTISNERES, 10, imp. des Mimosas, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.49.48.

Vds jx sur MD : Altered B. : 150 F. Golden axe, Joe Montana et Alex Kidd : 250 F pce. Pascal POLTE. Tél. : 86.68.10.05.

Vds MD jap. + 2 jx : 1 200 F + Gameboy + 3 jx (Gargoyl's, Hyper Load Runner, Tetris) : 700 F. Laurent PELLE, Les Moisserons, 13380 Plan de Cuges. Tél. : 91.07.11.74.

Vds MD + 6 jx tbe : 4 500 F. Vincent POINTEL, 22, rue Claude Frager, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 64.63.15.90.

Vds MD + 4jx (Mickey, St.of Rage, Italia go, Altered B.) : 1 500 F. à déb. Jean-François Tl-MONER, 24, av. Jean-Jaurès, 26200 Montellmar. Tél. : 75.01.84.82.

Vds MD + 1 joy neuf (SLW + auto) + 6 jx Super Monaco, Mickey, Alien... Tbe : 2 100 F. Vincent RECOULES, lot. Les Bouleaux Firmi, 12300 Decazeville. Tél. : 85.63.48.84.

NES

Vds NES + 10 jx + pist. + NES Advantage, le tt : 550 F. Vds Sega MS : 100 F. TBE. François DURUY, 2, allée François I^{er}, 78800 Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.00.72.

Vds NES + 2 joys + 8 jx + pist. : 1 300 F. Yoan PAULVE. Tél. : 90.72.82.91.

Vds NES + 6 jx + joys Nes Advantage : 1 500 F. (TMHT, SMB1, SMB3, Rad Racer, etc...). Sébastien PERONNIN, 19, allée Mariane, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.69.82.80.

Vds NES + 6 jx : 990 F ou vds sép. : 150 F le jeu. Florent BEAUDEAU, 8, rue des Hospitaliers, 86130 St George les Bx. Tél. : 49.52.51.45.

Vds NES + 2 man. + 5 jx (Megaman 2, Turtles, Bayou Billy, Track and Field 2) : 1 350 F. Florent MECHAIN, 23, place des Chardonneret, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.62.49.

Vds NES + 3 jx : Tortues, Dble Dragon, Mario 2. le tt : 1 000 F à déb. Guillaume GARZINO, 81, rue des Magniolas, 13300 Salon. Tél. : 90.53.33.70.

Vds NES + 2 man. + pist. + 7 jx : Batman, Mario 1, Bubble, Reslue Rangers, Goal... : 1 500 F. Stéphane SEMPERE, 47, rue d'Ervan, 92130 Issy-les-Mlx. Tél. : (16-1) 46.38.17.71.

Vds jx Nes de 100 à 250 F. LifeForce, Faxanadu, Mario 1-2-3, Paperoy, Pinbot, etc... Laurent ou Julien ZACHOIAN, 2, rue des Notiles, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.88.71.

Vds NES tbe + 2 man. infrarouge + 16 jx : 3 500 F. Bertrand AUGE, 130, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.70.86.

Vds NES + 6 jx (Bugs Bunny, DD, SMB1, Duck Hunt...) + pist. Px : 2 000 F. Gwendal GUEGNIAUD, 2, rue des Erables, 10190 Neuville sur Vannes. Tél. : 25.40.45.62.

Vds NES + 2 man. + 5 jx + revues : 1 500 F. Michel BISMAN, 12, rue Jules Valles, 59300 Aulnoy. Tél. : 27.29.46.85. après 20 h.

Vds NES (Action Set) + 6 jx (Simpsons, DD1, Kabuki...) vte sép. poss. : 1 600 F. Frédéric SAUTRON, Les Boullins, 18, rue Haute Rive, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : 25.70.14.97.

Vds Dragonball, Airwolf : 250 F pce ou éch. ctre Gameboy + Gamelink si poss. Tetris. Francis LE VICAIRE, 3, rue Henri Thiriet, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.56.99.

Vds NES + 6 jx + 2 man. + 1 zapper : 2 000 F. + 1 jeu gratuit. Jean Baptiste CRESPO, 3, chemin de la Liberté, 77930 Chailly en Bière. Tél. : (16-1) 60.66.22.70.

Vds NES + 6 jx (DD2, Megaman, etc...) : 2 000 F. Alexandre CRIADO, Les Jardins de Toulon, av. des Lilas Prolongée, 83200 Rion. Tél. : 73.38.96.32. après 17 h.

Vds NES + 7 jx : 1 490 F ou sép. Ech. ctre gamegear + jx. Pierre Olivier AMIS, 3, av., de Tahiti, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.16.93.

Vds NES + 86 jx + 2 man. + pist. (DD2, Robocop + Mario 1,2,3...) le tt : 2 000 F. Bon état (jx Jap.) Stéphane MOULIN, 183, rés. du Lac, 94470 Boissy-st-Léger. Tél. : (16-1) 45.95.28.83.

Vds NES + pist. + Robot + 2 man. + Nes Advant. + 8 jx (SM3, A Boy and His B., Ninja...) : 2 200 F. Thomas BOUAZIZ, rés. de Gramont, 13, rue de la Closerie, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 39.79.95.23.

Vds jx NES : Double Dragon 2, G. Host Boster 2, Gremlin 2, Simpsons. Px : 250 F. Christophe PONSEEL, 160, rue de Dunkerque, 62500 Saint Omer. Tél. : 21.38.09.43.

Vds NES tbe : 550 F et SMB1 à 150 F. Franck RIBOULET, 10, chemin du Loup Lmas, 69400 Villefranche-sur-Saone. Tél. : 74.62.20.99.

Vds NES + Action Set (Mario, Duck Hunt. + 2 man. + pist.) : 450 F. Vds Nes Advantage : 250 F. Nicolas MESSINESE, 2, allée de Fontainebleau, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.57.15.

Vds NES + pist. + 11 jx : 2 000 F ou éch. ctre Super Nes + 1 jeu (TMNT, Mario 4, Jerry Boy). Charles PARSY, 8, rue du Carrillon, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.59.78.

Vds NES + 2 man. + 3 jx (Stealth, World Cup, DD2) W.C. et DD2 : not. px à déb. 900 F. Stéphane DUJEAN, 9, rue du Four, 77400 Bailly Romainvilliers. Tél. : (16-1) 60.25.07.94.

Vds NES + pist. + 2 man. + 10 jx : 2 300 F. Julien BEAUGAD, 77, rue du Général de Gaulle, 95320 Saint-Leu la Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.82.56.

Vds NES + 3 man. + 6 jx (Robocop 1, Dble Dragon 2, Dble Dribble...) : 1 800 F. Aurélien HEROGUELLE, 45, rue Thiers, 59350 St André à Lille. Tél. : 20.51.40.82.

Vds Dragon, Ninja 270 F et nbx magazines. Arnaud LECLER, 6, rue de Normandie, 53940 Ahvillé. Tél. : 43.68.91.74.

Vds jx sur NES : 150 F (Ikari Warrior, Metroid, Castlevania, Ghost'n'Goblins, etc...) Sylvain WIL-LI, 71, rue de l'Aulnaie, 95450 Vigny. Tél. : (16-1) 34.75.47.99.

Vds NES 600 F + 5 jx : Turtles, Les Chevaliers du Zodiaque, Turbos Racing, Battle of Olympus... Romain TREMONT, 8, rue de Rushmoor, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.49.34.

Vds jx NES de 250 à 360 F. David CLEMENT, 19, rue Denis Diderot, 45800 St Jean de Braye. Tél. : 38.83.53.72. de 17 à 20 h.

Vds NES + pist. + 2 jx : 450 F. Vds SMB 3, Mega 2 px 190 F. Castel 2, Rush Att : 160 F. Mathias MILLIARD, 4, rue Paul Langevin, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. : (16-1) 48.77.03.09.

Vds jx NES : Castlevania, Trojan, Wizards and Warrior : 150 F. Vds jx Gameboy : Ninja, Gremlin. Ludovic DALIBOT, 8, rue Saint Vincent, 33850 Leognan. Tél. : 56.64.13.65.

Vds NES + zap + 2 man. + 5 jx px à déb. ou éch. ctre Super Nintendo. Zoran AKSENTJEVIC. Tél. : (16-1) 43.41.22.63.

Vds NES + 2 man. + zapper + 7 jx (Zelda 1 + Track et Field 2 etc...) : 1 800 F. Arnaud LIENHART, 1, rue Breitenweg, 67120 Erolsheim sur Bruche. Tél. : 88.96.18.27.

Vds NES + 4 jx : Bugo Cummy, Tic et Tac, Megaman 2, TMHT. Px : 1 500 F. Jean Baptiste CHAMPION, 38, Grande Rue, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.38.96.

Vds NES + 10 jx Bad Dudes, D.Dragon 2, WWF, M.Bros 1, M.Man 1, Roller games, G2, DL + 2 man. : 2 000 F. Julien GODART, 49, rue de la République, 42000 St Etienne. Tél. : 77.25.68.96.

Vds NES 500 F + 6 jx : 1 450 F. Mario, Puck Hunt. Stéphane ROS, 5, rue François Rabelais, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.54.57.

Vds NES + Tortues + Tetris px : 450 F. Bon état. Fabien CHICHA, 76, rue de Suoy, 94430 Chennevières sur Marne. Tél. : (16-1) 45.94.13.08.

Vds NES + NES Advantage + 4 jx : 1 000 F. Charles LETOUZEY, 3, allée Victor Basch, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.60.10. après 17 h.

Vds 3 jx NES (Black Manta, Bionic Commando, Cobra Triangle) : 200 F pce ou 500 F le tt. Julien PLE, 2, rue du Bassilic, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.13.70.

Vds jx NES : 200 F. Mario 2 et 3, Gremlins 2, Mega Man 2, Link, Batman, Piscou... + 25 F port. Lee SESANNE, 5, av. Théophile Delorme, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.31.95.78.

Vds NES très peu servi + 1 jeu + 2 man. + câble : 700 F à déb. catherine BRANGER, Les Courauds, 44690 Maisdon-sur-Sèvre. Tél. : 93.99.35.59.

Vds NES (ss gar.) + 7 jx : Punch Out, Madowgat, Tetris... + NES Advantage : 1 400 F. Arnaud RUPERT, 12, rue Langevin, 28200 Montellmar. Tél. : 75.01.90.06.

Vds NES + 14 jx (Tic et Tac, Maniac, Mansion, etc...) : 3 000 F. Nicolas BESSE, 5, rue des Pervanches, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.41.16.

Vds NES + 5 jx : Goal, Tortues, Blade of Steel, Gradius, Megaman 2. Florentin BONALDI, 14, rue Esther Cuvier, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.62.89.42.

Vds NES + 8 jx (Mario 3, Zelda 2...) Px : 1 800 F. Alexandre BOUSQUENAUD, 115, chemin de la Croix Blanche, 42170 St Just St Rambert. Tél. : 77.52.30.32.

Vds NES compl. + 6 jx (SM1 Top Gun 2...) Px : 1 400 F. Yoan MERIAS, 6, rue aux Herbes, 08600 Givet. Tél. : 24.42.77.06.

Vds NES tbe + 2 man. + 6 jx : 1 600 F + 30 pins gratuit. Guillaume LE GOUIC, 3, rue Champlain, 56270 Couregant. Tél. : 97.82.96.38.

Vds NES + 1 jeu Tic et Tac : 490 F. Vincent JOLY, 4, place Jean Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.42.77.60.

Vds NES Mario 3, Tortues, Chevaliers, WWF. : 1 000 F. Geoffroy MARCHAL, 1, rue Lazare Carnot, 77340 Pantault Lombault. Tél. : (16-1) 64.40.67.44.

Vds NES + 2 man. + joys + 12 jx (The Simpson, Gremlins 2, etc...) : 2 500 F. Benjamin VERMEIL, 17, rue Georges Bouzeraït, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 48.55.05.15.

Vds sur NES nbx jx de 200 à 250 F. Lionel BORG, Hameau Miquelas, 82170 Fabas. Tél. : 63.64.16.96.

Vds NES + 5 jx : SMB1, Goal, Turbo Racing, Metal Gear, Dble Dribble. Philippe ANNI, 3, rés. des Acacias, 95340 Bernes-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.70.98.44.

Vds NES + 7 jx + Nes Advantage : 1 720 F ou sép. ou éch. le tt ctre Super NES + 3 jx. Richard PRAT, av. du Parc Lassalle, 44500 La Baule. Tél. : 40.61.83.65.

Vds NES + 3 jx. Damien PUAUD, 8, lot. des Ménicles Treize Vents, 85590 Epessa. Tél. : 51.65.35.99.

Vds NES + 2man. + Zapper + 13 jx (Mario 1 et 2, Megaman 2, Dble Dragon 2...) Px : 2 000 F. Patrick SANTORO, 24, rue Jean Lurçat, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.68.24.

Vds Megaman 1 sur NES à 200 F. Ach jx Super NES : 200 à 300 F. F-Zéro, Zelda III etc... Adel GHENJI, 20, rue Lafayette, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.60.58.

Vds NES tbe + 5 jx + revues : 1 100 F si poss. Marseille. Laurent AZZOPARDI, 18, allée des Moissons, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.40.74. après 17 h.

Vds NES (1 an) + 1 jeu : 450 F. Vds Dragon II : 250 F. Gremlins II : 250 F ou 400 F les deux. Vincent MAROT, 38, René Pellerin, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : 25.46.65.96.

Vds NES + 6 jx (SMB3, DD2, Probo, Castel, Dtales, Volley) : 790 F. Aymeric PENTECOUTEAU, 39, rue Louis Pasteur, 29200 Brest. Tél. : 98.43.29.94.

Vds NES + SMB3, 2 man. (ss gar.) tbe : 600 F à déb. Antoine LARCHEZ, 12 bis, rue Borgnis-Desbordes, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.22.06.

Vds NES tbe + 5 jx + NES Advantage + zapper : 900 F à déb. Ach. SFC à px rais. Morgan PROSNIER, 7, rue du 11 Novembre, 95110 Sannois.

Vds NES (neuve) : 300 F. Vds jx : SMB2 à 200 F. Zelda 1 : 150 F. Zelda 2 : 200 F. Vds sur MD : Shadow B. : 300 F. Arthur BROCC, 32, rue Arche-reau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.99.03.

Vds NES + Powerglove + 4 jx : Top Gun, Zelda II, Wrestlemania, Super Mario II : 850 F. Jean-Louis LEBAS, 1, rue de Broglie, 93110 Rosny sous Bois. Tél. : (16-1) 48.54.97.02.

Vds NES + 2 man. + pist + 2 jx : 750 F. David PENEAU, rue des Mortaires, 85600 St hilaire de Loulay. Tél. : 51.06.37.30

Vds NES + 23 jx + NES Advantage + pist. Val. : 10 000 F px : 6 000 F. Michaël LE CADRE, 22, rue waldok Rousseau, 94400 Vitry sur Seine. Tél. : (16-1) 46.81.66.35

Vds NES + 10 jx + 2 man. + zapper (Zelda 1 et 2, SMB 1 et 3 etc) : 2 500 F. Matthieu BOSSAVIT, 15, rue des Cordonniers, 95570 Bouffemont. Tél. : (16-1) 39.91.66.75.

Vds jx NES : Ice hockey 160 F ; Cobra triangle 180 F ; Extébike 150 F. Vincent LEDUC, 73, rue Eugène Martin, 94120 Fontenay sous Bois. Tél. : (16-1) 48.77.01.00

Vds NES + pist + 11 jx (Super Mario 3, Heavy barrie, etc) 2000 F. Alexandre DUBUS, 3, chemin du Port aux Sablons 91280 St pierre du Perray. Tél. : (16-1) 60.75.39.07

Vds 9 jx sur nes + nes advantage 250 à 350 F ou le tt 3 000 F à déb. David MOREL, chemin des rosiers la prade, 33650 Saint Médard d'Eyrans. Tél. : 56.20.22.72

Vds nes + nes advantage + SMB1 + Duck Hunt + Dragon Ball + Ghostbusters 2. Antoine ROUSSET, Pharmacie, 15190 Marcenat Tél. : 72.78.81.15

Vds nes tbe + 7 jx SMB1-2 Duck Hunt + pist. val 3 120 F px 1 890 F. Lucas LESZCZYNSKI, 33 bis, rue Bezout 75014 Paris. Tél. : (16-1) :43.21.40.77

Vds nes + 4 jx SMB3, Jackie Chan, Duck Tales, Tetris) + 2 man. val. : 2 000 F px : 1 200 F. Mathieu MONNER, 6, clos des Vignes, 27720 Dangu. Tél. : 32.27.01.11. ap. 18 h.

Vds NES + zap + 1 jeu (1 an) : 700 F. Mario 3, Batman, Megaman 2 : 250 F. Simon, Solomon,

Gunsm, Mr2 : 220 F. Lionel PETITJEAN, 13, chemin des Perrières, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.79.40.

Vds jx NES : Zelda 1 : 100 F. Bayou Billy : 200 F. Snakerath'Roll : 200 F. Tbe. Frédéric MICHEL, 22, rue du Petit Bois, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 89.38.63.11.

Vds NES + 4 jx Mario Bros, Gremlins 2, Top Gun, Zelda 1, Etat neuf px intér. Jonathan BRUNET, 4 bis, Parc de Noailles, 78100 St Germain en Laye. Tél. : (16-1) 34.51.77.74.

Vds NES + 5 jx ou éch. ctre Gameboy + 3 jx. Px à déb. Benjamin BERTRAND, 4, chemin du Port Courmannel, 11300 Linoux. Tél. : 68.31.61.97.

Vds NES + man. + 1 jeu : 500 F + acces. + nbx jx. Geoffrey DIOUX, 44, rue Lavoisier, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.93.86.

Vds NES + phaser + Robot + 5 jx : 1 500 F. à déb. FDavid FROT, Ruelle Bonnet, 77850 Hericy. Tél. : (16-1) 64.23.62.61.

Vds 5 jx NES (Castlevania, Tortue, Megaman, Super Volley Ball) : 230 à 250 F. Grégory TOHIC, 32 bis, av. des Yvris, 93160 Noisy le Grand. Tél. : (16-1) 43.04.70.89. après 18 h.

Vds 8 jx NES tbe, bts, not. : 250 à 330 F. Vds NES 2 man. : 350 F ou le tt à 2 500 F. Belkacem HAMOUD, 16, rue voltaire, 92500 Rueil Malmalson. Tél. : (16-1) 47.32.34.66.

Vds NES + 15 jx : Zelda 1 et 2 px : 1 800 F. Dominique DECHAUT, 16, rue de St Paul, 60155 Rainvillers. Tél. : (16-1) 44.47.65.62. après 17 h.

Vds NES + 20 jx px : 2 000 F. (Bayou Billy, Picsou, Métrôid, Gremlins 2, DD2, Snake). Yann CEARY, 7, av. du Val St André, 13100 Aix. Tél. : 42.38.03.72.

Vds NES TBE + 3 man. + 5 jx (Mario 3) : 1 650 F. Pierre SCHAFFNER. Tél. : 93.09.04.62.

Vds sur NES Batman, Megaman II : 350 F. Poss. vte sép. Gabriel DOZ, 11 bis, rue Le Primatice, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.75.31.

Vds jx Dragon Ball, Capitains Sky Hawk, Top Gun, Punch Out, Turtle de 200 à 300 F. Aymeric MASSON, 100, av. de la République, 80300 Albert. Tél. : 22.75.34.04.

Vds NES + 2 jx (Lolo et Bayou Billy) + 2 man. : 700 F. Christophe RIVOALAN, 50, bd Rochebonne, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.56.79.67.

Vds NES + 3 man. + Robot + 3 cas. px : 1 000 F. Vds SM2, 3, Megaman 1, 2 + nbx jx : 200 F pce. Julien DECRUCK, Rés. Ste Jeanne, 15, av. des Buissons Ardents, 06150 Labocca. Tél. : 93.47.41.37. après 18 h.

Vds NES + 2 man. Tbe + nbx jx. Laurent ROUESNE, 6, allée des Orchidées, 44880 Saubron. Tél. : 40.94.73.72.

Vds 2 jx : WWF, Punch Out et TMHT : 1 100 F ou + console : 1 500 F. Rudy CARMEL, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.94.34.

Vds NES + 11 jx (SMB2, 3, Gremlins 2, Batman...) + joy. Poss. vte sép. Pierre SOULIER, 12, rue Benoît Frachon, 42500 Chambon Feugerolles. Tél. : 77.61.52.99.

Vds 11 jx NES : 1 100 F. Gremlins2, World Cup, Dragon Ball, Faxanadu, Alphamission, Soccer, etc... Benjamin VIALLE, 7, rue du Pré Fleuri, 60440 Chevreuille. Tél. : (16-1) 44.88.05.41.

Vds jx DD2, Probo, Word Cup, P. Out, Mario 3, Super Spike, Off Road (200 F sauf Mario 3 : 250 F). Guillaume QUERE, 13 bis, rue de la Gare, 44220 Couëron. Tél. : 40.86.67.56.

Vds NES + 2 joys + Mario 3 : 750 F. Geoffrey BAUMONT, 21170 Samerey. Tél. : 80.39.11.51.

Vds NES + 13 jx + NES Advantage + zapper. Cyril SOARES, 9, villa des Noisetiers, 94420 Le Plessis Tréville.

Vds 5 jx NES bon état de 200 à 300 F ou le tt : 1 200 F. David MAUCOURT, 13, rue du 8 Mai 1945, 27530 Ezy sur Eure. Tél. : 37.64.66.52.

Vds NES + 5 jx : SMB2 et 3, Zelda 3, Dragon Ball, Tortues. Btier de rang. : 1 250 F. Thomas LUTTER, 7, av. Clémenceau, 67560 Rosheim. Tél. : 88.50.41.37.

Vds NES + 2 man. + pist. + 9 jx Mario 1 et 3, Duck Hunt, Megamane 2, Probotector etc... 1 500 F. Thomas FIGARD, 2, rue des Gravières, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.53.38.17.

Vds 8 jx Super Mario II, Simpsons, Dble Dragon II, Bionic Commando et Batman à 200 F pce. Jean Claude PELLETIER, 5, rue Ernest Renan, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.23.86.

Vds NES + 7 jx + 2 man. + 1 man. NES px max. 1 300 F. Bernard PARRA, Le Clos de la Rose, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.05.39.

Vds NES (1 an) + 14 jx, val. : 7 690 F vendu moitié px. Cédric MIQUELIS, 4, bd Sakakini, 13004 Marseille. Tél. : 91.86.38.30.

Vds NES + 2 jx + NES Advant. SMB3 et Tortues. Px : 800 F. Stéphane RAUSEO, 41, rue du Général de Gaulle, 68500 Guebwiller. Tél. : 89.76.42.25.

Vds ou éch. Nes + 1 jeu + 2 man + zapper px : 600 F. John ETTEGUU, 53, rue Scheffer, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.35.27.

Vds NES + pist. + 5 jx (SMB3, Megaman 2) : 2 000 F. à déb. Ech. poss. Mehdi ZAIR, La Sapinière du Carrefour, 72450 Les Noës Lombron. Tél. : 43.76.60.88.

Vds NES + pist. + 2 man. + 8 jx (SMB1, 3, Megaman 2, Tic et Tac, Simon Quest, Goal, etc...) 2 490 F. px à déb. Xavier Ayrignac, 27, av. de St Laurent, 12130 St Geniez d'Olt. Tél. : 65.70.42.29.

Vds NES + 7 jx et bte joys. : 1 600 F à déb. Yann BIHEL, 25, rue Hélène Boucher, 50120 Hainneville. Tél. : 33.52.84.29.

Vds NES + 26 jx : 3 000 F. TBE. Fabien WAGNER, 34, le Clos de Mance, Gratentour. Tél. : 61.82.30.81. après 18 h.

Vds NES + 12 jx + Rob + zapper + mags + KDO (orig.). Px : 3 000 F. Mathieu ARMBRUSTER, 43, quai de Valmy, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.14.66.

Vds sur NES SMB2 : 250 F. Link : 250 F. Tennis : 250 F. Ducktales : 250 F ou les 4 : 800 F. Sabrina WATEL, La Renardière, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 42.02.96.13.

Vds Nes + Mario + Duck Hunt + 6 jx + pist. : 1 450 F. Vds MS + 4 jx : 500 F. Vds jx MD + 3 jx : 700 F. Stéphane ROS, 5, rue François Rabelais, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.54.57.

Vds Nes + 1 jeu : 390 F. Nes Advantage : 250 F. Jx : 200 F (TMHT, Volley, Top Gun, Golf, Metal Gear). Julien PERONNIER, av., ch. de Gaulle,

01400 Chatillon/Chalaronne. Tél. : 74.55.25.39. Vds Nes + 3 jx (Goal, Super Spike, Vboul, Days of Thunder) : 900 F. Pierre-Olivier SALLETTES, La Manade, 9, rue Louise d'Arbaud, 34130 Mau-gulo. Tél. : 67.29.68.59.

Vds jx Nes (bte et not.) + Fester's quest : 100 F. Shadowgate : 200 F. Eva FLEURY, 43, rue Francis de Pressensé, 44600 St Nazaire. Tél. : 40.53.42.92.

Vds jx Nes : Batman, Link 2, Faxanadu : 230 F. Wizards and Warriors, Rad Gravity : 190 F. David GONNEAU, 39, rue Grande, 36500 Buzançais. Tél. : 54.84.10.40.

Vds NES + NES Advantage + 17 jx (2 Zelda : 3 Mario ; TMHT ; Simpson ; Punch Out ; Gremlins 2 etc...) : 4 990 F. Jean-Noël, Les Chandelles Borey, 70110 Villerssexsel. Tél. : 84.78.73.63.

Vds 10 jx NES (Batman, Robocop...) + NES + 1 man. Vte sép. poss. Cédric CHEREAU, 1, allée Tristan Bernard, 37100 Tours 02. Tél. : 47.41.61.52.

Vds Nes + Zapper + 1 joys + 1 jx tbe (SMB1,2,3 etc...) : 2 800 F. Virgile SCULTORE, 109, bd la Place, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.07.23.43.

Vds NES + 6 jx : 1 500 F ou Nes + Dble Dragon II : 500 F ou vds jx : 200 F. Dimitri ROUX, 5, allée J.Tati, 33310 Lormont. Tél. : 56.38.37.92.

Vds NES + 2 man. + joys + 20 jx, px : 6 000 F. Vte sép. poss. Renaud VIALE, Les Roches d'Or, Le Bréhant I, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.75.57.

Vds Nes + 2 jx (Mario 1 + Zelda 1) : 790 F. Donne trucs pour Zelda. Thibault CARLINI, L'orme Vial, rte de Cuzieu, 42330 St Galmier. Tél. : 77.94.99.08.

Vds 2 jx : Faxanadu : 150 F. Dble Dragon : 150 F. Marc MALOT, 24, rue Guynemer, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.40.90.

Vds NES + 4 jx (Tortues + Megaman 2 + Blues Hadow + Super Mario 3) + 2 man. + 1 Nes. Px : 800 F. Xavier HELIX, 68, rue des Briqueteries, 45500 Gien. Tél. : 38.67.32.34.

Vds NES + 15 jx (Megaman 3, Kabuki Snake Revenge, Simpson) : 3 000 F. Farid BELASRI, 4, les Châteaux Saint Sylvere, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.29.57.

Vds Nes + 8 jx + 3 man : 700 F. Vds 2 jx SMS + pist. : 250 F. Manuel RODRIGUEZ, 7, allée des Brandons, 77380 Combs la Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.22.

Vds NES + 3 jx : 1 300 F. Johan LEVY, 5, villa de Loraine, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.63.32.

Vds Nes + 1 jeu + 2 man. : 350 F. Axel GASQUET, Grand'Rue, 36400 St Chartier. Tél. : 54.31.07.36. après 19 h.

Vds NES : 750 F + 2 jx (Dble Dragon, Captain Skyhawky). TBE. Ach. SFC. Stéphane BATAILLE, 7, chemin de Fretoy, La Folie Bessin, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 64.46.91.07.

Vds NES + pist. + 2 man. + 2 jx (Duck Hunt, Mario). David DIAS, 15, passage Savary, 49000 Angers. Tél. : 41.80.96.92.

Vds jeu Nes : Castelvania : 230 F. TBE. Olivier CHAPERT, La Tramontane, rte de Banyuls, 66660 Port Vendres. Tél. : 68.82.26.49.

Vds NES + 12 jx (Tetris, Castelvania, Mario 1 et 2, Zelda) : 3 500 F. Julien BALTAZAR, 93, av. des Minimes, 31200 Toulouse. Tél. : 61.47.67.54.

Vds 10 jx NES 150 F ou les 10 : 1 000 F. (Top Gun, Kidicarus, Rad Racer, Rygard, Wizard et Warriors, ect.. Patrick BISCIONE, rue, des Thermes, 38580 Alleverd. Tél. : 76.97.51.06. après 19 h.

Vds NES + 10 jx + pist. + 1 man. : 1 750 F. BENJAMIN, 38, rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.14.80.

Vds NES + 9 jx (SMB2, Ice Hockey) : 2 000 F. Ech. ctre Amiga. Cyril BOISSIERES, 32, allée des Alpilles, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.46.88.

Vds NES + man. + 8 jx (Robocop, Batman, Bubble Bobble, etc...) Tristan FRITSCH, 6, rue de l'Asile, 71100 Chalon-sous-Saone. Tél. : 85.93.24.66.

Vds Tennis : 145 F. Fighting Golf : 195 F. Life Force : 195 F. Le tt : 475 F. Pascal FIORINA, 29, rue de Quirole, 38170, Seyssinet-Pariset. Tél. : 76.48.90.10.

Vds NES + 2 man. + secteur + peritel + 6 jx (Castelvania, Shadow gate) : 1 300 F. Julien ROUX, quartier Fongaro, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.32.15.

Vds NES + 10 jx : 3 000 F. (Mario 3, Batman, Zelda II...) Julien VIELLE, 21, rue des Magnolias, 62217 Trillo. Tél. : 21.24.90.70.

Vds jx NES : Stars Wars, SMB3, Probotector, World Cup, Link, Quantum Fichteur : 250 F. Régis PONT-FORT, 47, rue du 11 Novembre, 62260 Auchel. Tél. : 21.27.13.17.

Vds Nes + pist. + robot + 8 jx (SMB2, Turtles + Top Gun + Donkey Kong 3) + NES Advantage : 2 000 F. Frédéric HERMOSILLA, 32, rue des Postillons, 93200 St Denis. Tél. : (16-1) 48.21.91.74.

Vds NES + 11 K7 (SM2 + Zelda etc...) + 2 btes + pist. : 3 200 F. Christophe SOUVERAIN, 33, rue Pierre de Coubertin, 94510 La Queue en Brie. Tél. : (16-1) 45.94.72.80.

Vds NES + 2 man. + Mario 3 : 500 F. Franck FADLOUH, bd, Louis Braille, Les Chênes, 06300 Nice. Tél. : 93.26.20.10.

Vds NES + 1 jeu (Super Mario 3) + pist. + 2 man. : 1 000 F. TBE. Jean-Charles PICOZA, 33, Coulondon, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.44.02.

Vds zapper NES : 130 F ou éch. ctre jx Game Boy sauf Mario et Tetris. Julien BRUNEL, Lasserre, 32430 Ste Anne. Tél. : 62.06.99.25.

Vds NES + 1 jeu au choix (TMHT1, Mario 3, Ducktales, Dble Dragon 2) : 500 F. Jx : 200 F. Christophe PICQUENOT, 96, Grande Rue, 14430 Dozulé. Tél. : 31.79.21.46.

Vds NES + zapper + 7 jx + 2 man. + Nes Advantage : 2 500 F. Benoît COUPELLIER, 42, rue des Javaux, 38320 Eybens. Tél. : 76.24.22.65.

Vds NES + 4 jx (Turtles I, II, Jacky Chang's, World Cup) : 1 400 F. Thomas MANICAUT, 1, rue Victor Basch, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.98.61.

Vds Nes + 6 jx : 1 500 F. Vds Link + 3 jx : 1 000 F. Vte sép. poss. Chantal LEGUS, 2, place de la Mairie, 88700 Sainte Barbe. Tél. : 29.65.38.12.

Vds NES + 5 jx SM1,2,3 + Megaman 1,2 : 1 300 F. Vds jx Nes : 250 F. Franck LOTTIAUX, 44, rue Georges Clémence aux Bourghelles, 59630 Cysling. Tél. : 20.84.68.01.

Vds NES + 2 man. + 3 jx : Robocop, Turtles 1 et 2. Px : 1 200 F à déb. ou éch. ctre Nec CD Rom.

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ... Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ..

LE MOIS DE LA CONSOLE PORTABLE

GAME BOY
+ TETRIS
590 F

GAME GEAR
+ SONIC
+ ADAPTATEUR SECTEUR
990 F

LYNX
+ BATMAN
890 F

ET TOUS LES AUTRES TITRES
FRANCAIS ET AMERICAINS SONT A
449 F

OCCASION - NEUF - REPRISE
La console de jeux... tout simplement !!!

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ... Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ..

**TOUTE LA CONSOLE DE JEUX
CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!**

MEGADRIVE
SEGA

NINTENDO
GAME BOY

GAME GEAR
LYNX

NEO GEO

**3615
CONSOL PLUS**

on vend...du neuf, de l'occasion
et on rachète

3615 CONSOL PLUS
Tel : (16) 92 02 06 04

La Console de Jeux... tout simplement !

Frédéric DEROIN, 23, rue des Erables, 91220 Brétigny sur Orge. Tél. : (16-1) 60.84.19.08.

Vds jx NES, Power Blade, World Cup, Tennis, Metal Gear : 250 à 350 F. Teddy TALUSSEL. Tél. : 90.91.15.96.

Vds NES + 5 jx + NES Advantage : 1 500 F. Matthias HERNANDEZ, Rue de Quercy, 47550 Boe. Tél. : 53.96.41.99.

Vds NES + 5 jx (Mario 3, Batman, Dble Dragon, Kick Off, Blades of Steel) + Dble player. Nicolas ALBERT, 58, rue du Petit Village, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.86.61.03.

Vds Nes + zapper (2 jx) + robot (1 jeu) + man. Nes Advantage + 10 jx : 2 200 F. Jean-Baptiste LE DALL, 32, rue George Sand, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.22.93.

Vds nbx jx sur Nes (Mario 3, Zelda 2) : 150 à 300 F. Stefan HUNAU, 29, rue du Lac, 78480 Verneuil sur Seine. Tél. : (16-1) 39.71.01.05.

Vds jx Nes Tortues : 150 F et Megaman 2 : 200 F. Louis MICHAUX, 19, place Lisfranc, 59700 Marcq en Barœul. Tél. : 20.89.13.17.

Vds Nes + pist. + man. advantage + 6 jx (SMB, Link) : 1 290 F vte sép. poss. Nicolas DEHAYNIN, 45, rue du Mal. Leclerc, 59147 Gondécourt. Tél. : 20.32.62.67.

Vds 6 jx Nes : 990 F. SMB 2 et 3, Duck Tales, Probotector, Robocop et Dble D.2. Nicolas MOREL, 34, rue du 8 Mai, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.29.75.

Vds NES + pist. + 9 jx : Star Wars, SMB1,3, Zelda 1,2, DH Blue Shadow, Batman. Px : 3 000 F. David NIDH, 51, rue Gambetta, 71000 Macon. Tél. : 85.39.32.84.

Vds NES + pist. + 6 jx (Punch Out, Zelda 2...) : 1 250 F. TBE. Christophe HUBERT, 366, av. de Fabron, Les Villas Monica, 06200 Nice. Tél. : 93.96.54.64.

Vds NES : 350 F. Mario 1, Duck Hunt : 300 F. Zapper : 75 F. Simpson : 300 F. Star Wars : 300 F. Gremlins : 280 F. Benoît KLIMA, 133, rue du Rossignol, 59710 Merignies. Tél. : 20.59.58.52.

Vds Nes : 300 F ou éch. ctre jx Baston, Dble Dribble... Christophe CHEVALY, 42, av. du Coteau Fleurie, 83320 La Californie Carqueiranne. Tél. : 94.57.36.07.

Vds jx Nes : Mario 2, Megaman 2, DD2. Px : 200 F à 300 F. TBE. 1 joy : 100 F. Région centre si poss. Julien CORNEAU, 18, rte du Mans, 37390 La Menbroille sur Choissille. Tél. : 47.51.94.99.

Vds jx sur Nes (Robocop, Dble Dragon, World Wrestling) : 200 F. Pascal LAGARDE, 17, imp. des Brandes, 24430 Marsac sur l'Isle. Tél. : 53.04.16.44.

Vds Super Nes + 2 jx : 1 350 F. GX400 + 2 jx : 500 F ou éch. ctre SFC. Yannick VIALON, 3, lot. les Demesses, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.22.16.

Vds Nes + 4 jx (SM3, Batman, THMT, Tetris) + man. infrarouge : 950 F ou vds sép. Olivier FABRE, 19, chemin du Petron, 63430 Pont du Château. Tél. : 73.83.05.96.

Vds Nes + pist. + 5 jx (Mario, Duck Hunt, Castelvania, Trojan, Kungfu) : 1 000 F. Vincent GALLICE, 12, rue Pierre Barreau, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.77.21.

Vds Nes + Gameboy + MB Vertrex : 2 000 F. Lionel FERRARA, 70, rue de la République, 69270 Couzon au Mont d'Or. Tél. : 78.22.79.82. après 19 h.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 7 jx (Puch Out, SMB1, Faxanadu, Duck Hunt, Hogan's Alley...) : 200 F à déb. Méridag CARRE, 6, rue de St Malo, 35300 Fougères. Tél. : 99.99.81.62.

Vds Nes + 5 jx bon état + not. : 1 900 F à déb. David KUBACKI, 4, bd Cambonne, 60400 Noyon. Tél. : (16-1) 44.44.13.11.

Vds Nes + bte orig. + 11 jx : 2 800 F. Régis VOLOT, 1, rue des Peupliers, 94500 Champigny sur Marne. Tél. : (16-1) 47.06.61.11.

Vds Nes + 2 man. + pro. + cart. (Mario 3). François CARPENTIER, 48, rue de Molpas, 59710 Mérignies. Tél. : 20.61.41.01.

Vds Nes + zapper + robot + 9 jx (SMB2, Zelda, etc...) + not. + 2 man. : 3 000 F. Cédric EICHSTETTER, 8, imp. des Treilles, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.67.45.

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (Super Mario 3, Robocop, Duck tales, etc...) : 1 209 F. Steeve LEFKOWITZ, 23, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.11.56.

Vds Nes + rob. + pist. + 15 jx (Mario 2,3, Zelda 1,2, THMT, Megaman 2) px intér. Olivier MAUPOINT, 3, imp. Ronsard, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.28.86.

Vds Nes + 2 man. : 300 F ou éch. ctre Master Système 2. Sao DE CAMPOS, 36, rue Marx Dommoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.48.04.

Vds ou éch. NES + 2 man. + 12 jx ctre MD + 2 man. + 5 jx. Peter MARLOT, 6, rue de la Verrerie, 58400 La Charité sur Loire. Tél. : 86.70.00.43.

Vds Nes tbe + Tortue : 500 F. Vds K7 : 150 F. Stéphane POREE, 4, rue de Coupeauville, 76133 Epouville. Tél. : 35.55.00.50.

Vds Nes + zapper + 2 man. + 9 jx (Cobra-triangle, Super Mario 2 et 1) : 1 600 F. Jérôme CASTEL, La Chapelle du Bois des Fauts, 27930 Gragny. Tél. : 32.34.72.90.

Vds 6 jx Nes : Chip'n Dale : 350 F. Probotector : 300 F. Life Force : 300 F. ect... Jx Gb : F. of Fear 100 F. Guillaume CUELHO, 13, lot. de la Marquese, 33860 Saint Caprais de Bordeaux. Tél. : 56.21.35.48.

Vds Nes + Nes Max + SMB + Zelda 2 + Tortues + Batman + Rygar + Star Wars : 1 100 F. Pierre LARIGNON, 14, rue de Craches, 78125 Orcefont. Tél. : (16-1) 34.85.96.77.

Vds Nes + 2 man. + joys. + 19 jx : 3 000 F. Nicolas CARESMEL, 9,, bd Maraussen, 11100 Narbonne. Tél. : 68.90.45.39.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 3 jx Mario 1, Soccer, Duck Hunt : 1 000 F. ou Mario 3, Bayou, Megamane : 300 F. Xavier MONNIER, 8, rue Esperandieu, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.62.48.

Vds Nes + pist. + 2 jx : 700 F. (Link, Zelda, MM2, Castelvania)... Marc GEFPRAY, 10, av. Modigliani, 44300 Nantes. Tél. : 40.52.02.74.

Vds jx Mario 1,2,3 + quick joy + man. dble player : 1 500 F. Michel LE BAUT, 17,, rue Louis le Nain, 44100 Nantes. Tél. : 40.46.04.91.

Vds Nes + 2 man. + 3 jx (batman, Robocop, Tortues) : 1 000 F. Cédric VASSILIEFF, quartier les Bertrands, 26800 Pont de l'Isère. Tél. : 75.84.55.60.

Vds Nes + 13 jx + 2 man. + zapper + robot : 2 000 F. Brice AMOUROUX, La Lubiane, chemin Ste Colombe, 06140 Vence. Tél. : 93.24.01.73.

Vds Nes + 2 man. + zapper tbe + 5 jx (SMB1, Duck Hunt, Turtles, Megaman 2, V'ball) : 1 100 F. Grégoire SILLY, 27, rue de la Paix, 95320 St Leu la Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.80.09.

Vds CPC 6128 + 38 jx + joys + 1 D7 annuaire + 2 disq.system : 3 000 F. Robin FRITIG, 8, rue Gounod, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.64.

Vds Nes + zapper + robot + 2 man. + 8 jx : 1 800 F. François DUBOIS, 40, rue Jean-Jaurès, 5927 Sautzoi Nord. Tél. : 27.74.06.89.

Vds Nes + 5 jx + pist. + 2 man. (Bubble + Super Volley + Zelda 2 + Bionic ect...) : 1 500 F. Jérôme MAUSSI, rue Patafoux, 13200 Châteaufort Les Martigues. Tél. : 42.79.98.29.

Vds Nes + 3 jx + 3 man. : 1 200 F. Laurent LUROT, 38, rue de Villemenard, 18390 St Germain du Puy. Tél. : 48.30.60.37.

Vds jx Nes Mario 1 + Duck Hunt + zapper + Top Gun : 600 F. Christophe QUIMBRE, 108, rue du Haut Pressoir, 49000 Angers. Tél. : 41.47.57.47.

Vds jx Nes de 200 à 300 F. Megaman II, Zelda II, Off Road, Pinbot, Mario I, ect... Franck DA COSTA, 51, rue du Pavé, 91650 Breuille Village. Tél. : (16-1) 64.58.40.45.

Vds Nes + 2 man. + 1 joy + pist. + robot + 15 jx (Zelda I,II, SMB3, DDII, Batman) px : 3 000 F. Pascal RINEAU, 32, allée du Colonel Fabien, 93320 Les Pavillons sous Bois. Tél. : (16-1) 48.02.10.64.

Vds jx NES 290 F pce. Philippe HOLDERIED, 2, rue Pairis, 68250 Rouffach. Tél. : 89.49.70.09.

Vds Nes + 3 jx (Tetris, Bubble Bobble, Mario 3) : 900 F. Alain HULEUX, 60, rue du Jardin Des Plantes, 59000 Lille. Tél. : 20.52.37.00.

Vds 5 jx Nes (Zelda I et II, Mario, ect...) de 150 F à 300 F. Vds NES. Julien TAILLANDIER, av. de l'Abbaye, 11160 Caunes-nvols. Tél. : 68.78.06.62.

Vds Nes + man. + pist. + 10 jx : 1 800 F. BENJAMIN. Tél. : (16-1) 47.38.14.80.

Vds Nes + 7 jx (SMB2/3, Batman...) + 2 man. : 1 350 F. Arnaud DALLEMAGNE, 12, rue Jean Fallay, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.55.59.96.

Vds Nes + 2 man. + 1 man. sans fil + 15 jx (Zelda, Link, Shadowgate, ect...) px : 2 500 F. Christophe BARIAT, 304, square Auguste Renoir, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.07.55.

Vds Batman, Megaman 2, Zelda 1 et 2, Mario 2, Fester Quest, ect... 200 F. Arnaud BLAIS, 11, av. Raymond Poincaré, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.55.91.88.

Vds Nes (ss embal.) + jeu Turtle : 500 F. Denis GEORGE, 23, rue Jean-Paul Sartre, 77124 Ville-noy. Tél. : (16-1) 60.25.30.67.

Vds Nes ss gar. + 3 k7 (Mario 3) : 850 F. Stéphane TALBOT, 28, rue du Haut Feron Clazay, 79300 Bressuire. Tél. : 49.65.14.94.

Vds Nes + pist. + 2 man. + SMB1 + Life Force + Duck Hunt : 800 F. Santiago PINZON, 7, rue au Marmois, 93160 Nolsy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.51.56.

Vds Nes + 9 jx : 2 300 F. Rudy CARMEL, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.94.34.

Vds jx Nes 200 F pce. Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.

Vds Nes + 8 jx tbe (Mario 3, Rescue Rangers ect...) + Nes Advantage + pist. : 2 200 F à déb. Grégory MUSY, 4, allée du Parc Saint-Nicolas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.02.43.

Vds 9 jx Nes : 1 500 F ou 200 F pce. Florent GALICE, 26, rue Babuty, 74100 Annibilly. Tél. : 50.38.17.71.

Vds Nes + 3 jx (Zelda II) + nbx livres pour console : 1 250 F. Dimitri CHARPENTIER, 19, rue de Lourdes, 64320 Bizanos. Tél. : 59.53.26.00.

Vds Nes + 3 man. + 6 jx (DDII, Rescue Rangers, Dr.Mario, ect...) : 1 300 F à déb. Guillaume FERCKEN, 8, rue Seiller, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.40.06.

Vds Nes + blue Shadow ou Bubble Bobble ou Roller Games : 750 F. Tony GUY, 43, av. Montpeiller, 12000 Rodez. Tél. : 65.67.33.65.

Vds 2 jx sur Nes, Zelda 1 et Super Mario Bros 2 : 400 F. Alexandre MACCARIO, 26, rue Etienne Milan, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.40.08.

Vds Nes + rob. + zapper + 9 jx : 1 00 F, ou éch. ctre SMB + 1 jeu + man. Fabien PAVIA, 7, allée des Sycomores, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.21.89.

Vds Nes + 250 Y ss gar. + 55 jx SMB3, Stars Wars : 2 000 F. + 1 jeu gratuit. Gilles TORCHET, 6, rue Jacqueline Jeunon, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.66.15. après 19 h 30.

Vds Nes + 25 jx + Nes Adv. : 2 500 F. Guillaume DEHONDT, 20, rés. Saint Exupéry, 59114 Steenvoorde. Tél. : 28.48.17.61.

Vds cart. de jx Nes (Teenage Mutant, Ninja) : 250 F. Stanislas ENOUF, Le Bourg de St Calais du Désert, 53140 Pré-en-Pail. Tél. : 43.03.84.23.

Vds jx Nes : 250 F pce. Rad Racer, Rad Gravity, Life Force, Batman. Jérôme LUGAN, Le Guillardou, 81990 Cambon. Tél. : 63.53.00.48.

Vds Nes + zapper + 5 jx : SMB1 et SMB2 : 1 300 F. Vds Gameboy + 3 jx : 700 F. Nelson COELHO, Immeuble Ardennes, ap. 18, 27700 Les Andelys.

Vds Nes + 7 jx + pist. + 2 man. px intér. poss. vte sép. Stéphane PROBERT, 110, rés. Domont Village, 9530 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.59.99.

Vds Nes + 10 jx (Batman, Mario 3) : 2 100 F. Guillaume MADROUX, 1, rue de Verdun, 27100 Le Vaudreuil. Tél. : 32.59.05.03.

Vds Nes + Dble Dragon 2, Captain Skyhawk + bte tbe : 770 F. Stéphane BATAILLE, 7, chemin de Fretoy, La Folie Bessin, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 64.46.91.07.

Vds Nes + pist. + 2 man. + 12 jx (SMB1 et 2, Star Wars, Simpsons, DD2) px : 2 170 F. Patrice BASTIDE, 34, rue de la République, 42500 Chambon Feuergolles. Tél. : 77.61.84.04. après 19 h.

Vds Nes + 8 jx (Dragon Ball, Mario 3, Off Road, Duck Hunt, Turtles). + pist. px : 1 300 F. Sylvain JOUAN, 27, av. de Mazy, 44380 Pornichet. Tél. : 40.24.37.63. après 19 h 30.

Vds Nes + Advantage + Batman + B. of Olympus : 700 F. Serge BOUCLY, 70, rue Emy Les Prés, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.38.19.

Vds Nes + 2 man. + SMB3 : 400 F. Gaël LEONE, 78, av. du Maréchal de Tassigny, Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.89.24.87. après 19 h.

Vds Nes + 10 jx : SMB1 et 3, Robocop, Simpsons, ect... Accepte K7 US. Px : 1 500 F ou 9 000 FB. Geoffrey STOZ, 7, rue Coyette, 6040 Jumet (Belgique). Tél. : (32) 71.35.92.59.

Vds jx Nes à 200 F. Duck Tales, The Simpsons. Sur Nec Final Match Tennis Pc Kid 2. Bertrand DETRE, 725, rue Adam Grunewald, 62136 Lesbren. Tél. : 21.26.22.81.

PC ENGINE

Vds jx NEC (S.S.S, Final Soldier, PC Kid 2, Hanata Kadaka, Ninja Spirit...) 150 F à 200 F. Benjamin MAGNIN, 65, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.35.40.40.

Vds Coregrafx + 2 jx (PC Kid 2 et Cyber Core : 1 000 F; Noël 91 : tbe. Nicolas RAMPAL, 17, av. des Cigales St-Loup, 13010 Marseille. Tél. : 91.89.49.08.

Vds Core Grafx + 11 jx + 2 man. + 4 pleur. + adapt. : px : 2 300 F. Florent ROGLIANO. Tél. : 95.31.29.89.

Vds NEC + quint. + 2 man. + 6 jx, SSS, aéro Blaster, Cybercore, Bloody Wolf, Dragon, P 47 : px : 1 500 F. Laurencesteave CHENG, 6, rue du Moulinet 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.99.19.28.

Vds ach. éch. jx NEC, Possède WBII Splaterhouse... Vds Lynx 2 + 3 jx : 800 F. Ozy KIDOU-CHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89. (de 18 h à 20 h).

Vds Core Grafx tbe + 5 jx + 2 joys + quint., px : 1 350 F. Damien THIBAUT, 1, allée des Grands Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.

Vds Corom NEC : 2 000 F, vds CD Carte sur NEC (200-400 F). Vds Lynx + 8 jx : 900 F. AZOUZ, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.

Vds PC Engine DUO + 6 jx tbe ss gar à 3 700 F. Gilles FLEURY-GILLES, 106, rue Caroinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.54.05.20.

Vds SGX + 4 jx (Hit the Ice, drag, On Egg...) + man. ss gar. tbe val. : val. : 3 100 F, px : 1 500 F. Anthony STERN, 2, impasse de la Moutonnerie, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.70.71.

Vds SGX + 3 jx (G. N'Ghosts, 1941, PC Kid 2), px : 1 400 F ou ctre SFCIF + M. 4+ 100, 2 jx (faire offres). Alexis PARADIS, 30 rue Claude Drivon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69.

Vds 5 GX + 5 jx : px : 1 600 F ou éch. ctre SFC + jx, vds Sega MS + S jx : px : 700 F, vds mon. coul. Benoît DECKER, 19, allée des noisetiers, 69380 Lissieu. Tél. : 78.47.07.44.

Vds SDX + Raiden + Deadmoon + Ganagnots (2 mois tbe) px : 700 F à déb. Morgan PROSNIER, 7, rue du 11 novembre, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.57.87.

Vds ou éch. SGFX + 8 jx (1941 PCK1D2, Hit the Ice, Aldy NES G'N' Ghost), px : 1 800 F. Mathieu FESCHET, BP 10, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.

Vds super grafx + 14 jx (F. Soccer — G&G — 1941 — Aldynes — Granzork — PCKID I & II etc.) : px : 3 000 F. David TARTAR, 261 av. du Maréchal Juin, 62400 Béthune. Tél. : 21.56.90.49.

Vds Supergrafx + 3 jx (1941, Shadow Warrior, cybercore) : px : 1 300 F ou éch. ctre SFC. Etienne COGNARD, 2568, route nationale, 01120 La Boisse. Tél. : 72.25.89.49.

Vds supergrafx + Grandzort, 1941 + 6 jx PC Engine : px : 2 100 F, tbe + prom et dbleur. Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.

Vds SGX, jx CG'N'G, Cadash Deadm., aerob., Vigil...) tbe, rech. dans rég. 2 sèvres. Athur HUGOT, 5, place de la comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.28.48.16.

Vds supergrafx + jx (F.S., FNT, Gaudg, Granzor...) + 2 man + quint. (tbe), px : 2 500 F. Mickaël CERIZIER, 41, rue des Bouleaux, 44400 Rezé. Tél. : 40.94.20.20.

Vds supergrafx px : 900 F + 3 jx, vds 15 jx sép. : px : 150 F à 200 F. Patrick MARTINEZ, 25, rue Crozet Boussinga ULT, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.57.62.01.

Vds supergrafx + 2 man. + 9VINT + 2 jx : Ghost'n'gout, px : 1 400 F. Alexandre LARTEAU, 4, rue de Phalsbourg, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.21.57.

Vds SGFX + 3 jx (81) : 1 250 F. Serge VAYER, Chemin des Roquilles, 13680 Lançon de Provence. Tél. : 90.42.87.30 (ap. 19 h).

Vds supergrafx NEC + 3 jx (Ghoustn Ghost, 1941...), tbe, px : 990 F, port compris. Mathieu ANGOT, 29, av. Bailly du Croquet, 59130 Lambertsart. Tél. : 20.55.55.40.

Vds SGX + 22 jx (Splater Housse PC KID1) + Xei PRO + 1 pad A 5 399 F. Christophe CHAPULUT, 12, rue des Poissonniers, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.37.34.73.

Vds supergrafx (SS Gar.) + 21 jx (R. Type Tonma P. 47 Ninja Spirit), px : 3 500 F. Alain GIMER, 251, cité Blanche de Castille, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 30.37.89.69.

Vds PC Engine GT + 1 jeu : px : 1 680 F ou seule 1 : 550 F. Vds de 120 F à 250 F. Matthieu GUILLAUME, 15, rue de Rehièvre Gy L'Evêque, 89580 Coulanges-la-Vineuse. Tél. : 86.41.61.78.

Vds PC Engine GT ss gar. + 6 jx (PCKI D2 Jackie...) : px : 3 050 F + cordon voiture. Yannick LAGARDE, Route de Rochechouart Oradoursur-Vayres, 87150 Rochechouart. Tél. : 55.78.25.45.

Vds PC GT (SS) + piles + 4 jx : px : 2 000 F à 2 300 F ou éch. ctre SFC ou Néo-Géo. Sébastien HOCHART-LEGRAND, 27, rue de la Gare, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.57.92.12.

Vds PC Engine GT + 3 jx + 2 sect. + 3 jx : px : 2 000 F (val. : 3 990 F). Jean-Marc MARI-CHAZETTE, 19, rue Henri Boutellier, 77460 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.02.30.69.

Vds GT + Sac + 10 jx ou vds sép. 200 F (Pckid 2, formation Soccer...) : px : 2 800 F. Cedric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.

Vds GT + Adapt. + super Volley + Devil Crash + New Zealand : tbe 2 000 F sur Paris et RP. François TA THANH MINH, 12, av. Pierre Dupont, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.00.16.

Vds GT + 5 jx + adapt. sect., tbe. Px : à débat. Jeah-Baptiste CORREARD, 21, chemin de la Petite Côte, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.36.71.

Vds NEC GT

Vds SMS II + 4 jx (Sonic, Golden Axe etc...), px : 600 F le tout ou 130 F le jeu. Stéphane BRESSON, Les Molines Le-Pont-Neuf. 30440 Sumène. Tél. : 67.81.31.88.

Vds SMS + 8 jx px : 1 290 F (val. : 1 340 F). Thomas BARNIER, 51, chemin du Vallon de Toulouse, Bat. B, 13010 Marseille-la-Verboise. Tél. : 91.26.25.23.

Vds sur M.S. Goldenexa à 150 F et super Mario Land sur Gameboy à 100 F. Florian DOURNES, 36, rue Marx Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.59.57.

Vds MS + man + 2 jx (Shinobi + Alex Kidd), tbe, val. : 690 F, px : 450 F. Laurent MEUNIER, L'ondière, 85430 Les Clouzeaux. Tél. : 51.37.63.63.

Vds SNS + 2 man. pist. + 3 jx, px : 480 F. Vds Thunder Blade John Madden the Cyber Shinobi... px : 250 F. Alain FRIANT, 36, allée Catherine de Duraigues, 33850 LEOGNAN. Tél. : 56.64.10.96.

Vds SMS II, 1 pad + 1 joy (T.R.) + 5 jx, tbe, px : 1 200 F. Vincent LEDOUX, 11, rue du Haut de Pinsan, 33370 Artigues. Tél. : 56.86.40.33.

Vds ou éch. jx GG, px : 200 F ou ctre jx super Fam. Antoine MADEUX, 10 bis, rue de la Montagne, 17330 Loulay. Tél. : 46.33.92.15.

Vds Psycho Fox, px : 200 F, Mickey 200 F, Altered Beast sur MS Rampage 180 F. Olivier CALLEC, 29 rue H. Curtil Parc des 7 collines. 13011 Marseille-St-Menet. Tél. : 91.43.03.15.

Vds SMS + 1 man. d'arcade + 10 jx, px : à débat. Timothée ROSSI-PALLICE, 35, rue Manet, 91480 Quincy S/Sénart. Tél. : (16-1) 69.00.52.63.

Vds SMS + 10 jx California Game SPCC, px : 900 F. Laurent CONSO, 14, avenue de la République. 06300 Nice. Tél. : 93.56.21.28.

Vds MS2 + 5 jx (Shinobi, Alex, Eswat, Goobuster, Chas.) + 2 man, px : 800 F, val. : 1 940 F. Nicolas VAROQUIER, 9, résidence Wartel RTE de Neuville, 62217 Beaurains. Tél. : 21.07.87.58 (après 17 h).

Vds MS2 + 3 jx (Asterix, Donald, Teddy, Boy/1 man., tbe; px : 700 F. Renaud BAILLY, 638, rue Daubeton, 21000 Dijon. Tél. : 80.65.10.01.

Vds jx MS india Na J-Dick Tracy-Rampage — Batt Le Outr-Dble Dragon, 150 F pce. Valentin CARBILLET, 9, rue du Champ Sot, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.69.33.85 (ap. 18 h).

Vds ou éch. jx sur MS, et sur Gameboy. Thierry DESCHAMPS, 13-15, rue du Pont-aux-Choux, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.19.20.

Vds MS + 17 jx + Pist., px : 1 200 F. Ach. Solfeace : 200 F. Ech jx GG Mickey, G-Loc, Mon Aco-GP... Pierre Gasser, 12, rue du Château-d'eau. 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.23.70.17.

Vds action Eighter, px : 100 F. Nicolas GODEFROY, 2, av. de la Verrerie, 44470 Carquefou. Tél. : 40.50.99.73 (ap. 16 h).

Vds SMS + 3 jx : Italia 90, Alex etc.. Kidd + 2 man. : 990 F. Jérôme NANGIS, Lot 18 Bois-de-Paucq, 31840 Aussonne. Tél. : 61.85.56.18.

Vds SMS 2 + Control Pad + Joys + 5 jx (Sonic, Golden, Axe...), px : 1 000 F. Nicolas MIELCZAREK, 4, rue Ampère, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.25.33.

Vds MS + 6 jx + 2 man. tbe. Yannick FISCHER, 30, rue de Chaligny, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.42.09.

Vds SMS II + Alex Kidd ou éch. Shinobi (MS) tbe. Gaël LASSAL, Les Vaisières Begous, 46000 Cahors.

Vds MS + 6 jx (Mickey, Wonderboy 3, Shinobi, Sonic, A. Assault, As Terix) : 1 300 F (neuve) + 2 man. Denis DENISMILLET, 11, av. Alain Gerbault, 31300 Toulouse. Tél. : 61.44.56.01.

Vds SMS 5 ou 6 jx : Mickey-Monacoof-Strider etc... Yohan GAGNARDEAU, 12, av. Minerve, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.51.82.

Vds GG + 2 jx 800 F, vds 7 jx MS de 150 F à 200 F pce. (The Ninja) : 50 F. Vincent COMBEAU, 61, rue des Pliades, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.72.93.

Vds Sega + 4 jx + Capitaiw Silever + RC Granprix + Sinobi + Mickey : 500 F. Dawood ARSHAD, 27, avenue Jean Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.66.57.

Vds MS-Sonic : 450 F + vds jx (Italia90. Alterea DBeast, Vigilante, GP Monaco, Supertennis : 200 F pce. Tél. : (16-1) 64.97.70.79.

Vds 8 K7 jx Sega + 2 man. + Prise péritel, px : 1 300 F. Philippe LEFORESTIER, 18, rue Saint-Bernard, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 44.93.06.61.

Vds SMS + Mango + Lab + 2 man. + Contstick + Supertennis : 600 F. Vds Amst. + 50 jx +

mon. + man. Mikael DUMESNIL, 7, rue Cache-leu, 76560 Doudeville. Tél. : 35.96.51.67.

Vds jx MS de 120 à 250 F : Alex Kidd, Zillion 2, Hang on Ghoul's Ghost, Spiderman, etc... Franck RAFFIN, 25, rue Denis Papin, 85300 Challans. Tél. : 51.35.02.57.

Vds MS + 6 jx : 1 200 F ou éch. ctre MO + 1 jeu ou ctre Famicom + 1 jx. Laurent DEPOSE, 17, rue Paul Langevin, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.26.54.

GAMEBOY

Vds jx pour GB : 1 500 F. (Snow bros, Mster Karateka...) Jérôme PEYRON, 29, rue l'Avron, 75020 Paris.

Vds nbx jx GB à bas px et jx SFC à 350 F. (Contra Exhaustheat...) Sébastien DUHAMEL, 181, av. de Grasse, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.29.37.

Vds 2 GB + 9 jx (Moto, Gargoyles, DDragon, TMNT...) + coque Hoster (New) : 1 600 F à déb. Murat DEMIRTAS, 11, rue François Mansart, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.29.06.

Vds GB + 7 jx + housse : 120 F ou GB seule : 300 F ou jx : 150 F pce. Damien FOISY, 9, av. du Colonel Bonnet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.47.82.25.

Vds GB + 9 jx tbe : 1 500 F. Frédéric BANTQUIN, 120, av. Poincaré, 54400 Conguy. Tél. : 82.23.40.98. après 18 h.

Vds GB tbe + 12 jx (SML, Kick Off, Blades of Steel, Tennis, Side Pocket) : 2 000 F. Victor DE MELO, 25, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.75.50.79.

Vds jx GB : P. of Persia 190 F. Dragon's lair, Blades of Steel, Golf. Christophe GUERIN, 10, imp. des Gaises, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.

Vds GB compl. tbe + emb. + 7 jx. (R.Type, Castlevania, etc...) Px : 1 200 F. Nicolas FRANCOIS, 2, rue Gabriel d'Annuzio, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.63.93.

Vds jx GB maximum : 175 F. Simon MEUNIER, 23, rue Eueyard, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 60.80.05.33.

Vds GB + 4 jx (Golf, Dble Dragon, Tetris, Mario) : 800 F. Benoît LERNER, 5, allée Claude Monet, Balizy, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.09.86.14.

Vds 5 jx GB : Robocop, D.Dragon, All Star Challenge. Px : 120 F pce. Benjamin LE SAUX, 11, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.74.24.

Vds GB + 9 jx (Super Marioland, Ducktales, R.Type, Castlevania...) 1 400 F. Lionel CRINE, 25, rue Honoré de Balzac, 91220 Betigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.40.76.

Vds GB + 12 jx ou jx seuls (Mario, Batman, etc...) px à déb. Guillaume CLARIN, La Matz, 22490 Plouër-sur-Rance.

Vds sur GB Choplifter II : 250 F. TBE. Nicolas CAUDRON, Le Fayel Boubliers, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.28.96.

Vds GB compl. + 6 jx (Batman, D.Dragon, F1 Spirit, Castlevania...) tbe. Px : 1 200 F. David DOS SANTOS, 7, rue Maurice Pirolley, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.86.46.65.

Vds GB : 350 F. + jx : 100 F. (Dble Dragon 2, Robocop, Spiderman, Super Marioland). Jérôme RIBOT, 4, place du Chemin de Ronde, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.54.75.80.

Vds Battery Pack pour GB (adapt.) : 250 F ou 4 jx de 150 F à 220 F. Jean-Baptiste HAACK, 75, av. Robert Schuman, 33110 Bouscat. Tél. : 56.42.54.56.

Vds GB tbe + 8 jx (Kick off, R.Type, Gargoyles quest...) + sacoche. Px : 1 400 F. Xavier PIROT, 22, av. de Chinon, résidence du Park, 44470 Carquefous. Tél. : 40.52.63.10.

Vds GB tbe + Kwirk + TMNT + Bural Fter : 700 F. Stéphane MARECHAL, 113, rue Vauvert, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.04.52.

Vds GB + 2 jx (Mario, Tetris) + Game Link + piles + bte : 600 F. Stéphane GOBE, 11, rue Jules Ferry, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.26.19.57.

Vds GB + 6 jx (Tetris, Mario...) + bte de rang. px : 1 300 F. Guillaume URVOY, 29, rue Sacco et Vanzetti, 94800. Tél. : (16-1) 46.78.11.34.

Vds GB tbe + 2 jx : 400 F; vds jx neufs : 150 F pce. Game Light : 75 F, Chargeur : 250 F. FRIDI, 6, rue Richaud, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.04.45.

DIVERS

Vds jx SFC : Goemon fight, px : 350 F; Formation soccer, px : 400 F; Eaust, px : 400 F. Ach. SF2, TMNT 4. Julien DUPASQUIER, 43, chemin du Plat, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.01.36.

Vds Super Famicom + Mario 4. Tbe, px : 900 F. Olivier FOLLEROT, 14, rue Pierre Curie, 91370 Verrières (Essonne). Tél. : (16-1) 64.47.07.76.

Vds 2 jx Super Famicom : Soul blader + Final fantaisie 4. Px : 700 F. Romain VIGNES, 9, rue Stendhal, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.40.06.

Vds sur SFC Joe et Mac. Px : 300 F. Matthieu GAUDIN, 4, rue Molière, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.53.85.

Vds, éch. Super Famicom + 2 jx, px : 1 400 F; Super GX + 8 jx, px : 2 000 F; ou le tt ctre Néo Géo + jx. Kévin FERRARO, 31, rue de la Paix, 57120 Rombas (Moselle). Tél. : 87.67.26.02.

Vds Super Famicom + 2 jx. Px : 2 500 F à déb. Jérôme BAZZOLI, Quartier de Cas, 26190 St-Jean-en-Royans. Tél. : 75.47.74.01.

Vds Super Famicom tbe + Mario; Px : 1 200 F à déb. Vds NECGT + nbx jx. Vds Mégadrive + jx. Maxime BULLION, 12 C, rue du Cimetière, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.66.27.

Vds F-Zéro, px : 350 F (Super Famicom); Mario 2,Zelda 2, Megaman 2 (NES); F 1 Race, Ddragon (Gameboy)... Laurent DUVAL, 6, rue de la Bastide, 65100 Lourdes. Tél. : 62.94.19.32.

Vds Super Famicom + 2 jx (Mario IV et Super R-Type), px : 1250 F. Vds Phantasy Star III (fra.), px : 350 F. Mathieu GOSSARE, 24220 Le Caux-Bigaroque. Tél. : 53.22.04.59.

Vds Super Famicom + Super Mario 4 et F-Zéro. Px : 1 400 F. Wilfried LEBLON, 18, rue de la Chevauchée, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.36.38. ap.18 h.

Vds A 500 + jx + extension mémoire. Px : 2 500 F, à déb. Laurent BRESSAN, lotissement les Frenes, 12270 Lafouillade. Tél. : 65.65.81.63. (19 h).

Vds Nes + 8 jx Nes adv. + jx GG. Ach. adapt. MSIGG + jx GG et jx Super Nintendo. Antoine MAITRE, 12, rue du chemin Creux, 91290 Olainville. Tél. : (16-1) 60.83.87.52.

Vds CPC 6128 coul. 40, jx, fil péritel 1 500 F + man. journal. Stéphanie FLATEAU, 12, rue François Coll, 03400 Yzeure. Tél. : 70.44.36.77. (WE)

Vds MD jap. + XE156 + Eswat + Truxton + Golden axe + D. Duck + Columns + Hellfire + etc... Px : 2 000 F. Sylvain CHAUVEL, 13, rue C. Hénaff, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.56.57.

Vds jx Atari 520 STF, à très bas Px Emmanuel ALCARAZ, chez Maestro, 18, le Collet Blanc, 13119 St-Savournin. Tél. : 42.04.61.71.

Vds A-500 + EXT + Souris + péritel + 280 D7 (jx util. demo.). Tbe, px : 2 950 F (PC). ARNAUD (95), Tél. : (16-1) 34.72.25.64.

Vds jx GX4000 : Tennis, Robocop 2, Tintin, Klax, Navy seals, Boxe, Op. thunder. Px : 150 F pce. Juliette BAHUON, 22, rue des Etangs, 95470 St-Witz. Tél. : (16-1) 34.68.53.58.

Vds Ata. XE 5001. Tbe + 10 jx + pist. + 2 Joy + trans. Px : 990 F (val. : 2 165 F). Stéphane MURE, Tél. : 78.01.05.38.

Vds Atart 7800 + jx + 2 man. Tbe, peu servi. Px : 500 F. Sébastien LE ROC'H, 8, av. de la République, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.90.91.

Vds CPC 6128 + coul. + 15 jx + tableur + kit téléchargeant. Px : 4 000 F. Sanora PONNELLE, place de la Mairie, 71590 Gergy. Tél. : 85.91.60.66.

Vds sur Néo Mutant Nation + Fataf fury, px : 1000 F. Robot Army + Trash rally, px : 900 F. Christophe NAVARRO, 8, rue du Bois Gentil, 74600 Seynod. Tél. : 50.52.25.63.

Vds jx Master.S.Px : 150 à 200 F ou par lot. Yannick FERNANDES, 32230 Cazaux-Villie-comta. Tél. : 62.64.82.51.

Vds jx sur MD franç. PS 3, Madden 2, Fantasia...Px : 250 à 400 F, port compris. Thomas GRELLIER, 48, av. Léon Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.08.89.17.

Vds 6128 coul. + 175 jx. Px : 2 500 F + acc. grat. Florent NICOLAS, 39380 Bans. Tél. : 84.81.52.82.

Vds ET + 4 jx (PC Kid I et II) + adapt. sect., px : 2 900 F. Vds Megad + 7 jx (Donald, Mickey...), px : 2 000 F. Ardeshir ROSS, 20, rue du

Commandant René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.

Vds Atari 2600 + 22 jx, px : 350 F. + Gameboy et Tétris, px : 350 F. Vds jx sep., px : 150 F pce. Xavier PICOT, 15, rue Curie, 77230 St-MARD. Tél. : (16-1) 60.03.20.45.

SGX + 6 jx, Geg, 1941,...Px : 1 500 F. Christophe MARTIN, 19, av. du Berry, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.51.77.

Vds 520 STE, tbe + nbx jx (Epicc) + utils + 2 joys + revues. Px : 2 700 F. Cyril PONS, 10, rue du Général Giraud, 31200 Toulouse. Tél. : 61.26.00.21, ap. 17 h.

Vds A500 + 30 disks (Jx et util.).Ss gar.. Px : 2 200 F ou éch. ctre NéoGéo + 4 jx. Fabrice BINET, 36, Les Cirolières, 91770 St-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.

Vds CPC 664 + 75 jx + 1 man. Px : 2 000 F à déb. + jx et pin's Simpsons. Vincent PAULET, 22, rue de Crédence, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.28.30.48, ap. 17 h.

Vds jx sur MD,px : 150 à 250 F; SFC, px : 350 à 450 F; NED-Géo, Cdrom nec et vds MD + Sonic + Proz, px : 900 F. Hugues VANDERSCHULDEN, 1, rue des Déportés, 59800 Lille. Tél. : 20.52.43.09.

Vds MD (J) + 11 jx + 2 pads ss fil + vds GB + 4 jx + vds ou éch. jx NEC ctre jx SFC. Yves-Thys QUETOT, 132, Bd de Stalingrad, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.89.08.

Vds CPC 6128 coul. + 100 jx + 1 joy + 1 manuel + revues sp. + adapt. télé. Tbe, px : 2 200 F à déb. Stéphane RICHARD-KERN, 5, rue de St-Quentin, 59000 Lille. Tél. : 20.53.71.42.

Vds Commodore PC 10 III + 10 jx. Px : 1 000 F. Jérôme SENS, 11, rue Marcel Fouque, 78200 Mantes-la Jolie. Tél. : (16-1) 30.33.17.32.

Vds Neo géo + 7 jx (Mut, Nat, Fat, Fur,...). Px : 1 590 F. Arnaud CHEDAL-ANGLAY, La Perrier, 73600 Moutier. Tél. : 79.08.42.08.

Vds GX 4000 + 2 jx : Barbarian, Burnin rubber. Px : 700 F ou éch. ctre GB + 5 jx. Georges GONCALVES, 5, rue des Huleux, 93240 Stains.

Vds Nintendo + 16 K7. Px : 3 000 F à déb. Osman BILGIK, 6, rue Racine, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.68.92.

Vds CPC 464 + moni. mono + lect. D7 + jx K7 et D7 + joys. Tbe, px : 1 500 F. Tony PUPIN, Petit Appelleville Chemin du Tunnel, 76550 Offranville. Tél. : 35.82.67.29.

Vds CPC 464 + lect. D7 + 2 joys + 100 jx (K7, D7) + livres. Px : 3 000 F, + impri., px : 4 500 F. Cyril HEBERT, 13, Le Clos du Ru, 78630 Orgeval. Tél. : (16-1) 39.75.49.75.

Vds A 500 + moni. 1084 + lect. EXT 1010 + jx. Px : 4 000 F. Yann PREVOST, 13, Square de Guyenne, 95470 Fosses. Tél. : (16-1) 34.72.46.79.

Vds, éch., ach. jx Néo géo et Super famicom (Burning fight, Foot frenzy, Baseball 2) Px : 800 F. Thomas CHOCARD, 9, Petite Rue, 45300 Courcy-aux-Loges. Tél. : 38.34.12.15.

Vds synthétiseur Yamaha PSR 4600. Val. 9 990 F, px : 4 390 F + accessoires (gar. 18 mois). Fabien FLEURY, 587, route du Havre, 76480 Duclair Rouen. Tél. : 35.37.72.22.

Vds jx Néo géo : Ninja combat, px : 700 F; Super spy, px : 600 F; Cyberlip, px : 500 F; Bowling, px : 500 F. Poss. éch. Christophe ARTAUX, 7 rue des Ecoles, 93800 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.42.70.

Vds CPC 6128 joys + 30 jx. Px à déb. Mickael WILLIOT, 19, av. St-Foy, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.01.03.41, ap. 17 h.

Vds Atari 2600 + 9 jx (Asteroids, etc...) + 2 man. Px : 990 F. Jérôme PIEDTENU, 3, rue du Bois, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.90.58.

Vds Atari 520 STF + joys + jx + Log. + souris et tapis + btes. Px : 1 200 F. Antoine RAIMBAULT, 6, rue du Général Pershing, domaine de Picardie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.82.58.

Vds CPC 6128 + D7 + mble + 20 rev. + 4 man. Tbe, gar. + port, px : 2 000 F. Vds Vextrex + man. + cart. Px : 500 F. François DELANNOY, 100/5 rue Cuvier, 59100 Roubaix. Tél. : 20.36.69.91.

Vds GG + COLUMNS + adapt. sect. Px : 850 F. Vds joys. Néo géo, carte ou éch. ctre jx NEC. Maxime GUYOT, 20, Montée de Verdun, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.38.16.

Vds A 500 EXT A501 + jx, souris, man., emballage. Px : 3 300 F, neuf. Cyril OLIVA, « Les mouettes », 1773, Corniche Pompidou, 83500 La-Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.38.76.

Vds Atari 2600 + 8 jx : Soccer, Kunfu master, Supterranea. Franck FERNANDES, 27, chemin de Lespinasse, 31140 Aucamville. Tél. : 61.70.31.49.

Vds CPC 6128 + 2 man. + 3 disc vierges + 7 jx. Tbe, px : 2 000 F. Christian DE SIEBENTHAL, 38, route des Gaillands, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.13.21.

Vds SUP, PC 5 1/4, Compil sport best, px : 250 F; Cadaver, px : 200 F; Golden axe, px : 150 F; Sword & M, px : 200 F. Rémi ORVEN, 20, rue des Lilas, Laigneville, 60290 Rantigny. Tél. : 44.71.38.27.

Vds A 500 + 280 D7 (jx, démos., util.) + souris + EXT. Tbe, px : 2 950 F. Arnaud FOLLET, 68, rue du Général Leclerc, 95380 Puiseux. Tél. : (16-1) 34.72.25.64.

Vds ou éch. SFC jx : Aéra 88, Hole in one, Xardion, Joe et Mac, Contrat spirit, etc... Grégory BELA-CEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.

Vds Atari 2600 + 2 jx, px : 250 F. Ach. Donald ou Astérix ou jx de foot sur MS de 150 à 200 F. Jack BOUSSONNIERE, 24, rue de la Crépelière, 85600 La Guyonnière. Tél. : 51.94.22.30.

Vds CPC 6128 coul. + jx + manuel + mag.,tbe. Px : 1 000 F, ou avec GB, px : 1 000 F. Sébastien ALARCON, 4, Les Vergers, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.56.61.95.

Vds, éch. clavier T07 Thomson + 2 man. + 4 cart. ou vds sep. 25 jx ou ctre GG + jx. Thierry PHA, 2, square Pascal Grousset, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.79.13.23.

Vds sur Atari ST : Goblins, px : 100 F; Edic, px : 175 F; Elvira, px : 100 F; ou le tout, px : 350 F. Fabien LELARD, 91, av. Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.47.32.90.

Vds CPC 464 neuf coul. + 100 jx. Px : 2 000 F. Cédric NICAUD, Les petites Quartières, 18100 Méry-sur-Cher. Tél. : 48.75.25.81.

Vds GX 4000 + 2 man. + 3 jx (Batman, Navy seals). Px : 600 F, tbe, ss gar. Franck GNAGNARELLA, 12, rue Croix Marron, 33360 Latresne. Tél. : 56.20.05.13.

Vds jx origi. ST (bte et not.), tbe. Toki, Moktar, Méga twins, px : 150 F; et Pang, px : 50 F. Sophie GIRARD

Vds Atari 2600 + 12 jx, px : 1 300 F; ou console, px : 500 F, et 75 F le jeu, joy. compris. **Mathieu GRAVIER**, 48, av. Galois, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.19.04.

Vds 6 cartouches MXS, px : 350 F. **Camille BAS-SUEL**, 198, Village du Soleil, 13540 Puylcard.

Vds jx Atari 2600; 1 K7 de 8 jx, px : 400 F à déb., Othello, Smurf, Tennis, px : 50 F pce (tbe). **Ludovic MAHE**, 3, rue du Dorset, 14210 Esquay-notre-Dame. Tél. : 31.80.41.80.

Vds Atari 1040 STF + souris + joy. + 30 jx + 5 util. + basic et compil. GFA. Px : 3 600 F. **Vincent SCHOLENT**, 6, rue de la Bonde, 45190 Beaugency. Tél. : 38.44.63.33.

Vds CPC 6128 coul. + joy. + jx + util. Px : 2 000 F à déb. Ech. jx sur MS et MD ninja TF3 Moonw. **Michael REDONDAUD**, Les Chandeliers, 03240 Rolles. Tél. : 70.47.16.44.

Vds Amstrad, kit télé, radio, réveil, 120 jx, util., joy., console 6 x 4 000. Le tout 3 500 F. **Daniel FISBACH**, 14, rue Honoré Oursel, 94290 Ville-neuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.37.68.

CPC 6128 (coul.), tunner TV, 1 man., 1man., adapt., 2 man., Kit nettoy., 133 jx, not., pist 6 jx manuels. **Régis PASQUIER**, 19, chemin de Montfort, 78770 Thoiry. Tél. : (16-1) 34.87.44.37.

Vds CPC 6128 (coul.) + 100 jx + man. + copieur. Px : 2 000 F ou éch. ctre S.Nintendo + 2 jx (Mario 4). **Laurent DUQUESNE**, 5, rue de la Grande Légie, 21800 Sennecey-les-Dijon. Tél. : 80.47.37.43.

Vds Electrocomp pour Lynx I ou II. Px : 210 F à déb., tbe ou éch. ctre jx Super Famicom. **Joao DA CUNHA**, 24, av. de Ratissone, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.67.03.

Vds Lynx + 1 jeu, px : 500 F; ou + 5 jx, px : 900 F (tbe). Vds jx MD, px : 200 F (Pitfighter, Quackshot, etc.). **Bruno FALK**, 4, av. Henri Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.48.31.

Vds 4 jx Lynx : Calieornia, Roabblaster, Cyberball, Blue lightning. Px : 140 F pce. **Thomas LORTIE**, 93, rue de Vaucouleurs, 16900 Soyaux. Tél. : 45.92.59.26.

Vds Lynx + valise + Blue lightning + Electrocomp. Vte sép. poss. Px : 990 F. **Djamal HAMEL**, 1, rue Voltaire, n° 953 Platane, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.02.96.

Vds Lynx + 5 jx + Comlynx + adapt. sect. Tbe, px : 900 F. **Antoine DESMARAIS**, 190, allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.

Vds Lynx 2 + adapt. sect. + 3 jx. Val. : 1750 F, px : 990 F. **Pierre TERRASSE**, 2, rue des carrières, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.55.68.

Vds ou éch. Lynx + 6 jx + adapt. sect. + Comlynx. Px : 2 200 F, ou ctre MD + jx. **Alexandre LIEGER**, 28, rue Masset, 51460 Courtisols. Tél. : 26.66.68.37.

Vds Lynx, px : 350 F, tbe, val. : 790 F. **Fatim KILICARSLAN**, 30, rue Victor Hugo, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.27.28.

Vds Lynx II, neuve, ss gar. Px : 500 F. **Quackshot**, Mickey, Road rash sur MD, px : 250 F. Ach. jx GG. **Patrick LOPEZ**, « Gammar Bas », 82440 Réalville. Tél. : 63.93.14.80 ou 63.93.15.51 (H.R.).

Vds Lynx 2, neuve, ss gar. + 9 ates. Px : 500 F. **Sahib BABELA**, 32, rue Alfred de Musset, 60100 Creil. Tél. : 44.24.47.52.

Vds jx Lynx, Gate of zendocon, Gauntlet, California game, Sirmeworld, px : 160 F pce. Rygar, px : 200 F. **Didier COVIN**, 41, route de Sains, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.93.

Vds Lynx, tbe + adapt. sect. + voiture + 4 jx + sac voyage. Px : 1 300 F à déb. **Jean-Baptiste BERNARD**, 20, route de Senlis, 60330 Le-Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.58.35.

ACHATS

Ach. jx super Famicom (Street Fighter 2, Zelda 3, etc.). **Anthony MONTAGNE**, 28, rue de Patroa, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.76.98.

Cher. Game Boy + jx, px : 500 F. **Philippe BOUVAT**, Ueuz, 38121 Chonas-l'Ambellan. Tél. : 74.58.86.01.

Ach GG + 1 jx à 500 F max. ou éch. ctre Game Boy + 2 jx. **Adel GHENJI**, 20, rue Lafayette, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.60.58.

Ach. Gameboy seule, px : 300 F max. **Vincent GASCHARD**, 11 lots-des-Brutines, 87240 Ambazac. Tél. : 55.56.83.39.

Ach. consoles PC Engine GT, GG, MD, Lynx ne marchant plus 100 à 400 F. **Bastien LAURENT**, Village Recost, 03250 Ferrières-sur-Sichon. Tél. : 70.41.13.99.

Ach. Street Fighter 2 sur super Famicom, px : 500 F à 600 F, vds jx SFC. **Yann LE BORU**, 382

av. du Président Wilson, 93210 La-Plaine-St-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.47.21.

Rech. Top Gun Z de 150 à 200 F ou éch. ctre the Battle of Ol. (val. : 400 F). **Thomas LANCON**, 60, bis Val du Carel, 06500 Menton. Tél. : 93.28.04.82.

Ach. SFC + 2 man. + final + Rama + SP Foot, px : 1 500 F; Max vds SPNES + Mario, px : 1 000 F, vds Core + 2 m + Quint + 85 jx PC. **Patrick CLOCCER**, 7, av. JB Garnier, 95550 BES-SANCOURT. Tél. : (16-1) 39.60.66.07.

Cher. super famicom + 1 jx + 2 man.; px : 1 400 F. max. **Olivier CASINHAS**, 103, rue Joseph BARA, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.14.15.11.

Ach. Md + 2 jx (Sonicouarsong) ou Mickey + 1 ou Streets of rage + 2 man.; px : 900 F. **Tyron TIETZ**, 13, allée de la Carelle, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.91.34.

Cher. Dragon' slair et Megaman II, px entre 80 et 120 F. **Pierre-Yves GUITTET**, 492, rue du Mèplier, 71450 Blanzay. Tél. : 85.68.16.99.

Ach., éch., vds nbx jx Gameboy + vds MD Jap. + jx et Powerstick, pas cher. **Julien LOMBARD**, 5, rue Jules Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.82.27.39.

Ach. A 500 (ss moni.) + prise pèrit. + jx + manuel, px : 1 500 F. **David DURRENBERGER**, 1, rue du Lin, 67580 Mertzwiller. Tél. : 88.90.31.34.

Ach. SFC + 1 jeu à px rais. : 1 000 F à 1 300 F ou ss jeu : 1 000 F à 1 200 F. **Ludovic GRAU**, 46, av. Jean Jaures, 84300 Cavallion. Tél. : 90.76.27.04.

Ach. jx MD Kid caméléon, px : 200 F et à 150 F; Mercs, Desert strike, Ghoulis n° ghost. **Richard BAYSSAC**, 101, hlm "Les Saralières", 43250 St-Florine. Tél. : 73.54.04.84.

PGA Tour, NHL Hockey sur MD, Monopoly, Othello, Chesshaster, Side pocket, GB. **Laurent TUBEUF**, 130, Grande Rue, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 48.54.42.97.

Ach. comptant MD, tbe + jx + man. **Tony FABRE**, 5, square Paul Claudel, 92390 Ville-neuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.94.75.95.

Rech. jeu sur G. boy, px : 150 F max. Vds jeu G. boy. **Jean-Louis CASTELIN**, Les Plaines, 04860 Pierrevet. Tél. : 92.72.13.02.

Ach. Super famicom + jx pas chers. **Arnaud DELBOS**, Chemin Cordier, 51340 Pargny-sur-Sault. Tél. : 26.73.05.60.

Ach. SFC + 1 jeu + 2 man., px : 1 500 F max. Cher. adapt. Super NES/SFC ou SFC/Super N. **Christian METZGER**, 9, av. du Lac, 78121 Crespieres. Tél. : (16-1) 30.54.42.61.

Ach. jx sur MD, px : 100 à 150 F. **Olivier BOIVIN**, Résidence du Grand Hotel, Edifice Elder, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.35.59.

Ach. sur MD Franç. : Golden axe, Roadrash, Toki, Kid cameleon, px : 200 F pce. **Loïc ROTUREAU**, 6, rue Sœur Bouvier, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.21.22.

Ach. SMS 2 + 1, 2 jx. Px rais. : 500 F. **Steve CANTALOUPE**, Puech-Camp Le Mauron, 12350 Maleville. Tél. : 65.29.31.70.

Ach. YS, Sherlock, Neut. 2, Gate of thunder, Splatter, F. soccer, Shinobi 3, J. Chan, Paris/rég. **Patrice AUBRY**, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94, ap. 18 h.

Ach. GB, px : 300 F max.; Tétris, px : 50 F ou jx, px : 100 F max. Vds NES + 4 jx, px : 1 200 F. **Guillaume BOULANGER**, 3, allée Prosper Proux, 29280 Plouzane. Tél. : 98.49.15.49.

Ach. SFC + 1 jeu + 2 man., px : 1 000 F. Vds Megaman 2 pour NES, px : 200 F. **Benoist ROUSSEAU**, 1, av. des Cottages, 91150 Etampes.

Ach. MD + jx, px : 1 200 F max. **Jean-Baptiste HAACK**, 75, av. Robert Shuman, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.42.54.56, ap. 18 h 30.

Cher. Wonder boy 5 sur Mega D.. Vds : Nintendo + 2 man. + 1 jeu (Solomon'key), px : 500 F. **Minh Tuan THAI**, 4, allée d'Andrézieux, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.04.85.

Ach. Super R-type sur Super famicom, px : 250 F (port compris). **Paul-Philippe GORDO**, 30, rue Fortuné, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.37.05.

CLUB

Cher. club PC pour éch. jx et util. pour programmation Superbes. **Djamal DJABOU**, 2, rue de Bricquebec, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : 43.86.49.33.

Club anglais traduit l'anglais dans tes jx, photo + 5 titres. **Baloo DESCAMPS**, Club n° 793355 - 3, 98, allée des thuyas, 94261 Fresnes cedex.

Club Super Nintendo pour éch. Env. 1 jeu + 20 F. Délai 10 j. **Mathieu HACQUIN**, 11, rue courbe pièce Vignot, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.38.19.

La section SFC / S.Nintendo vient d'ouvrir au club NEC. Doc. ctre un tbre. **CLUB NEC**, 517, rue la fontaine, 62110 Henin Beaumont.

Club Méga, tu connais pas? Déjà 500 contacts, éch., ach., vtes. **Thierry VATIN**, 1 bis, allée du beau manoir, 76620 La Havre. Tél. : 35.44.08.55.

STOP! Fans du Japon (jx vidéos,...), adhérer au club "Made in Japan". **Fabrice LEO**, 62, rue Guynemer, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.74.48.

Club d'éch. Mégadrive et son fanzine ctre 3 tbs à 2,50 F. Poss. ach. et vte jx. **Sébastien ARNOUX**, 92, av. Georges Clémenceau, 74300 Cluses.

Club Mégadrive. Loue jx, px : 90 F la quinzaine. Vte, éch. jx. **Richard VAUSSY**, 20, rue des fraisières, 14000 Caen. Tél. : 31.39.16.94.

« Super-nes-pas? ». Le fanzine SFC qui n'a pas peur des mots, pour 10 F seulement. **Stéphane PILET**, 4, square Jules Védrières, 78190.

Séga Club' 93 : fanzine, locations, occases, éch., contacts. **Anthony SAGE**, 36, rue Loubet, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.22.16.43.

Vous aimez la vanilla ice? Faites partie de son club. **Bertrand GIRARDI**, La Gardolle Ste Radegonde, 47190 Aiguillon. Tél. : 53.88.13.51.

Club SFC sur Pau cher. possesseur SFC ou NES. **Pierre-François SALOMON**, 2, rue du Général Leclerc, Réc. Renan, 64110 Jurançon. Tél. : 59.06.35.34.

Le club le plus fun, infos, consoles, cher. membres, prêt, éch. de jx. **Laurent NELIS**, 44, rue A. Defuisseux, 4431 Loncin, Belgique. Tél. : 41.63.00.85.

Cher. contact sur Super Nintendo sur Nantes. **Vincent PETIT**, 2, rue Lorette de la Refoulais, 44000 Nantes. Tél. : 40.37.04.84.

Cher. dons et adhérents pour la création d'un club Néo-géo (Ass. 1901). **Arnaud BEAUPOIL**, 12, allée Estelle, 59130 Lambarsart. Tél. : 20.40.81.91.

Rech. désespérément tips pour battre les chefs des niveaux 3, 4, 5 dans Batman. **Frédéric CHALON**, 17, rue du verger dom de la plaine, 59300 Valenciennes.

Adhère au Bart club! (Gameboy). Vous recevrez le magazine mensuel. **Allan BETZ**, 18, rue Raoul Follereau, 58260 La Mahine. Tél. : 86.50.92.00.

Fan des consoles : magazine qui paraît tous les mois. **Teddy TACUSSEL**. Tél. : 90.91.15.96, mercredi matin de 9 h à 12 h.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 13

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Gameboy

☐ Lynx

☐ Divers

Club Games 50 recherche adhérents sur 50 univ. à part de 12 ans-proj fanzine. Vend soft. Anne-Lise, Hameau Neretz, Vasteville, 50440 Beaumont-Hague.

ECHANGES

Ech. jx SFC Jap et US; ach. jx; vds jx: F zéro, Actraiser, SG & G. Cher. A 500 + EXT, px: 1 500 F max. Raphaël MOURLANNE, Pièce haute, 47200 Ste-Bazelle. Tél.: 53.94.47.02.

Ech. SMS II + 2 man. + 5 jx ctre GG + 3 jx (à déb.). Frédéric DERUELLE, 4, place René Coty, 93270 Sevran. Tél.: (16-1) 43.85.73.26.

Ech. MD + 7 jx + adapt. jap. ctre Super Nintendo + 5 jx ou vds, px: 2 800 F. Jérôme RIZZI, Chatagna, 39270 Orgelet. Tél.: 84.35.52.37.

Ech. MSF ctre MDJ. Vds Robocop, px: 320 F; Moonwalker, px: 100 F; Galtered beast, px: 50 à 100 F. Nicolas NANARBACHI, 7, rue Edmond Guillout, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 47.83.91.26.

Ech. jx Super Mario land ctre jx SMS II (Astérix). Yann MANAC'H, St-Morillon le Courreau, 33650 La Brede. Tél.: 56.20.39.47.

Ech. Wonderboy 3 ctre jeu MD ou vds, px: 210 F. Aurélien PASQUIER, 37, rue de la Garenne, 44120 Verto.

Vds NES + 6 jx + 2 man., px: 1 550 F à déb. + vds GB + 1 jeu Protel écout., etc. Nikolas SIADOJEVITCH, 14, rue Charles Ferdinand, 93140 Bondy. Tél.: (16-1) 48.50.76.75.

Vds Shinobi, px: 250 F; Alex kidd the lost stars, px: 150 F; Zillion 1, px: 150 F sur SMS. Pascal ARDOUIN, 8, rue de Lormont village, 33310 Lormont. Tél.: 56.31.59.80.

Ech. jx Lynx, Gauntlet ctre Ninja Gaiden. Kaci LARARI, 73, Bd Kellermann, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.65.10.56.

MD éch. jx. Rech. Jordan / Bird, Roll thunder II et autres, sur Lyon. Frédéric CABOT. Tél.: 78.22.49.85.

Ech. sur SMS Mickey, Alt. beast, Outrun, Rtype,... ctre Donald, Dariusz (Sagaia). Michaël SAYA, 4, rue Hector Berlioz, 38320 Poizat. Tél.: 76.25.09.24.

Ech. MS + Sonic + Alex kidd + Mickey + 1 man. ctre SFC ou vds, px: 900 F. Alexandre GOUILLAIN, 4, allée Jacques Brel, 92220 Bagneux. Tél.: (16-1) 46.55.50.97.

Ech. SMS + 8 jx ctre jx NEC (faire offre). Benjamin FOULD, 17, av. Casimir, 92600 Asnières. Tél.: (16-1) 47.33.78.11.

NES + SMB 3 + 5 MB + Duck-hunt + Off-road + pist. + 2 man. ctre SFC ou MD. Laurent PAMART, 37, rue du moulin Joly, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 48.07.89.43.

Ech. MS + jeu intégré + 9 jx + 2 man., tbe ctre SFC + 1 jeu (Lemmings ou Street fight 2). Yannick FISCHER, 30, rue de Chaligny, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43.48.42.09.

Ech. jx sur MD (Sonic, Foot, Quackshot). Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole France, 42120 Le Coteau. Tél.: 77.68.71.71.

Ech. jx sur SFC: Actraiser, Super adventure island, Contra spirit, Hexastheat, sur Paris. Gilles DE BROSSARD, 2, square de l'Abon, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 45.20.46.86.

Ech. SMS neuve + 2 jx et Alex kidd ctre MD seule. Laurent PORTIER, 6, rue Rabelais, 57210 Mailziers-les Metz. Tél.: 87.80.22.91.

MD éch. Worldcup 90, Fatal laby, Populous. Rémy AVEDISSIAN, 32, rue Boris Vian, 13127 Vitrolles. Tél.: 42.79.62.70.

Ech. MD + Sonic + Gain ground + 1 man. + 1 joy. ctre Super NES + 2 man., avec ou sans jx. Augustin DUPUY, 06910 Vieux Pierrefeu (Roquesteron). Tél.: 93.08.56.44.

Ech. Buggy 4x4 tamiya (val.: 3500 F) ctre CD Rom NEC ou jx NEC ou MD. Olivier GENOVESE, Pont Pierre, route du Coursuet, 73100 Gresy sur Aix. Tél.: 79.88.97.25.

Ech. 100 pin's ctre jx GG (Mickey, Donald). Faire offre. Christian DE LOZZO, 11, route de Cornebarrieu, 31700 Blagnac. Tél.: 61.30.45.21.

Ech. F1 Race: Alleyway pour Gameboy. Vds Nuto-pia 2 pour NEC + code et plans, px: 300 F. André NGUYEN, 13, Bd Gustave Gamay, 13009 Marseille. Tél.: 91.54.04.96.

Ech. K7 NES Mario 1 + Duck hunt + pist. + Top gun ctre Super Mario 3. Christophe QUIMBRE, 108, rue du haut pressoir, 49000 Angers. Tél.: 41.47.57.47.

Ech. jeu sur MD quackshot ctre Fantasia, Mickaël Jackson, Mickey, ou Streets of rage. Julien CALVO, 10 rue Paul Bert, 94130 Nogent sur Marne. Tél.: (16-1) 48.77.56.09.

Ech. A 500 + EXT + Imprim. + 500 disks ctre Néo-géo + jx. Christophe BAK, 9, route de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél.: 27.90.42.07.

Ech. 8 jx MD + GB + 8 jx + SMS + 2 jx ctre Néo-géo + 1 jeu (Soccer brawl si possible). Benjamin RITT, 22, rue de Kervitout, 29480 Le Relecq Kerhuon. Tél.: 98.28.45.71.

Ech. sur MD Sonic, Mickey, Streets of rage ctre autres jx sur MD. Christophe FIORE, Résidence central prado, 10, impasse du gaz Btc, 13008 Marseille. Tél.: 91.25.42.69.

Ech. sur MD Quackshot, Ghoul's ghost, Shdancer, Jewelmaster ctre Street of rage, Strider. Jérôme PEGARD, 71, clos des pins, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél.: 42.22.90.27.

Ech. GB + 17 jx ss tbe ctre Mario 4 + Lagoon + Soulblader SFC/SNES ou vds, px: 2500 F. Yves TAVERNIER, 7, rue des iris, 62119 Dourges. Tél.: 21.75.44.28. (W.E.)

Ech. Atari 520 STE + 50 jx + 3 jx MD (Sonic, J. Montana 2, Arrow flash) ctre SFC + man. + jx ou SNK + man. Boun KOULOURLATH, 1, sqare Desnos, 77200 Torcy. Tél.: (16-1) 64.11.03.07.

Ech. NES + 13 jx + 2 joy. ctre SFC + 2 jx + 2 joy. Mathieu BIOSCA, 6, rue Etienne Dollet, 66000 Perpignan. Tél.: 68.56.41.57.

Ech. MD + 9 jx + 2 man. + NEC + 2 jx ctre Néo-géo + 3 à 4 jx + 2 man. ou vds NEC + jx, px: 500 F. Morgan VIAUD, 11 bis, place du 11 Novembre, 83250 La-Londe-les-Maures. Tél.: 94.66.59.41.

Ech. MD FR + 9 jx + Super famicom + MR4 + Stennis ctre Néo-géo + jx. Frédéric CONTRE-RAS, 1, rue Proudhon, 25700 Valentigney-les-Buis. Tél.: 81.35.07.41.

Ech. F-zéro sur Super famicom ctre Castle vania 4. Pierre CHANTEAU, 7 bis, rue E. Vaillant, 93400 St-Ouen. Tél.: (16-1) 40.12.25.18.

Ech. 520 STE coul. + jx + man. ctre MD fran. + jx, tbe (Sonic). Christian DE LOZZO, 11, route de Cornebarrieu, 31700 Blagnac. Tél.: 61.30.45.21.

Ech. GB + Glight + sacoche + 75 jx + Mlight + Glink + écouleur (2350) ctre SFC + 1 jeu ou vds GB. Frédéric TOURROU, 33, rue Charles Baude-laire, 31270 Cugnaux. Tél.: 61.92.54.63.

Ech. Super R-type ctre F-zéro, tbe sur Super famicom. Mickaël LEFEUVRE, 14, rue Eugène Vivier, Chemiré le Gaudin, 72210 La-Suze-sur-Sarthe. Tél.: 43.88.11.10.

Ech. Alien storm (sur MD Jap.) ou Fatal rewind (MD Franc.) ctre Kid caméléon ou Thund. III. Vincent ALLAIN, 7, rue de Kabatous, 22660 Treleuern. Tél.: 96.91.76.15.

Ech. Merces. Buck Rogers, Winter challenge sur MD ctre autres jx. Thierry BOUVET, 7, rue du parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél.: (16-1) 46.26.77.90.

Ech. MD Jap. + 4 jx Sonic street. + 600 F ctre Néo-géo + Fatal fury + 1 jeu + 2 man. Yoann JOUET, 1, rue Emile Bernard, 35700 Rennes. Tél.: 99.38.65.17.

Ech. NES + 2 man. + Blade of steel ctre 2 jx MD ou vds, px: 450 F. Ech. jx MD (Streets mart.). Fabrice GRILLO, 55, rue St-Michel, 69007 Lyon. Tél.: 78.58.28.37.

NES + 2 man. + 2 jx (Punch-out + Powerblade) ctre Game-boy ou GG + jx. Sébastien CROZET, 46, av. des Lacs, 74300 Cluses. Tél.: 50.98.63.76.

Ech. SFC + correcteur + 1 jeu et MD + Donald ctre Néo-géo + 2 man. + Fatal fury. Gaël LE DEVENDEC, 14, rue Camille Pelletan, 42000 St-Etienne. Tél.: 77.25.46.61.

Ech. MD Jap. + 3 jx (sonic,...) + NEC + 3 jx (PC Kid 2,...) ctre Super famicom + Mario,... Karim YAMNAINE, 12, lotissement Pech Taulier, 11290 Lavalette. Tél.: 68.26.84.91.

Ech. Rescue of boblette, Burai fighter ctre autres bons jx. Hugo POUQUEVILLE, 579, rue Henri Barbusse, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél.: (16-1) 47.06.80.95.

Vds jx SMS Quartet, px: 100 F; Altered beast, px: 150 F; ou éch. ctre 2 jx Game-boy, vds jx GB. Benoît PAILLOUX, 9, rue Raoul, 92270 Bois-Colombes. Tél.: (16-1) 47.80.87.57.

Ech. sur SFC Rocketeer et Castelvania IV ctre jx (Zelda contra, etc). Aziz HILMI, 159, rue Emile Zola, B1 A4, 92600 Asnières. Tél.: (16-1) 47.94.59.98.

Ech. MD Jap. + man. + 9 jx + MS Conv. + 19 jx MS ctre PC ENGINE CD-ROM + 8 jx ou vds. Sébastien DJEMA, 8, rue Gustave Charpentier, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél.: (16-1) 46.87.64.49.

Ech. jx MD, MS, NEC, GB, Sup. nintendo. Stéphane IRLLES, 29, clos "La Cadlière", av. Jacques Prévert, 13730 St-Victoret. Tél.: 42.79.10.94.

Ech. Buggy télécommandé 4X4 Vanquish (val.: 3500 F) ctre jx GGear ou MD Jap. + 2 jx. Olivier GENOVESE, Pont Pierre, route du Coursuet, 73100 Gresy-sur-Aix. Tél.: 79.88.97.27.

Ech., vds jx NEC, MD, Strage PS3, Shadbeast, SS2, Chasemq, Shinobi, Motoroad 2, Atari 1040 + 50 jx, px: 2 000 F. Rudi GOSSIO, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél.: (16-1) 30.62.81.78.

Ech. MD (Fr.) + 1 jeu + Pro. 2 ctre Gameboy + 4 jx mini. Sébastien FEUILLAS, 3, place des Serres, 78170 La-Celle-St-Cloud. Tél.: (16-1) 39.69.93.08.

Ech. Mega + 4 jx + Lynx + 3 jx + SMS + 1 jeu + GG + 3 jx ctre Néo-géo + 2 jx (8 man. ou Robo A) Yoann CHAVALDRA, 10, rue du Camp Canadien, 92210 St-Cloud. Tél.: (16-1) 47.71.75.45.

Ech. SMS + 5 jx (Sonic + Rastan + Spellcaster,...) ctre MD Franc. ou 2 jx ou vds, px: 1 250 F. Jonathan BAILLET, 10, rue Jean Jaurès, 33185 Le Haillan. Tél.: 56.34.47.01.

Ech. jx sur MD (Toe jam and earl, Mario lémieux, Volley,...). Franck WESTERLYNCK, 6, rue des Remparts, 59670 Cassel. Tél.: 28.40.51.54.

Ech. MD Jap. + 3 jx (W3, Sonic, Block out) ctre Néo-géo + 1 jeu. Michel RODRIGUES, B1 G, n° 47 Lavilleneuve, 71600 Paray-le-Monial. Tél.: 85.81.46.32.

Ech. coregraph + 9 jx (J. Chan, Final soldier, Adv. island) + 2 man. ctre S. famicom + jeu. Sammy ELMAM, 7, rue Lefebvre, 91350 Grigny II. Tél.: (16-1) 69.43.37.63.

Ech. SGX + 5 jx SGX ctre PC Engine GT + 1 jeu, ou vds, px: 2 000 F. Gaël PRIVAT, 12, Lot en Marmoirain, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél.: 74.38.06.87.

Ech. jx Séga: Transbot, Glogal defense, et Shinobi (neuf) ctre Sonic (bon état). Christophe MARCIER, 1, place Jean Fragonard, 51100 Reims. Tél.: 26.05.87.07.

Ach., vds, éch. jx sur SFC, poss.: Zelda 3, EDF, Final fight, Ranna 1/2. Simon BREUVART, 27, rue Henri Dunant, 62400 Bethune. Tél.: 21.56.38.52.

Ech. ou vds GB + 5 jx (Gargoy les ouest, Mario,...) ctre GG + 2 ou 3 jx (Mickey, Donald, Wonder boy,...). Maria MOSCONI, 4, rue Jean Rostand, 70200 Lure. Tél.: 84.62.90.75.

Ech. sur MD Alisia dragoon, Hurrican, Last battle. Jean-Luc JORDAN, Plein Soleil Le Levant, R 17, 83310 Cogolin.

Ech. VCS 2600 Atari et 50 K7 ou CBS Coleco et 30 K7 ctre 8 ou 10 jx pour MD. Patrice COUTIN, 49, le clos des Cerisiers, 69730 Genay. Tél.: 78.91.43.51, ap. 20 h.

Vds MD et/ou NES, ou éch. ctre SFC ou SNES. Fred BERTGES, 32, rue Mermée, 06110 Le Cannet Palais des Trois Bonheurs. Tél.: 93.39.52.85.

Vds, éch. jx MD: Super Monaco GP, M-1 Abrams-battietank, tbe ctre Sonic, Strofrage. Benoît CORBINEAU, Le Clos les belles Maisons, 37270 Larçay. Tél.: 47.50.39.49.

Ech. jx NEC (CD et cartes): Poss gate of t., Magic chase, Neutopia 2, Shubibi 3. Benjamin NICAISE, 46, route de Savignies, 60000 Beauvais.

NEC éch., vds, ach. jx. Tél. pour liste. Rech. City hunter, PC Kid, Streets F, Down L2, Sing, etc. Ludovic PLEUTIN, 30, rés. Croix St-Loup, 77100 Meaux. Tél.: (16-1) 60.25.43.25.

Ech. NES + 10 jx + 2 man. ctre MD + 1 man. + 4 jx mini. Paul BOULLERAY, 15, rue du clos St-Denis, 45560 St-Denis-en-Val. Tél.: 38.51.87.14.

Ech. NES + 2 man. ctre CD Nippon ou BD Jap. Samir BOUCHEKIR, 1, square Louis Braille, 94700, Maisons-Alfort. Tél.: (16-1) 43.53.27.03.

Ech. jx sur NES ou vds, px: 200 F (K7). Valérie GOUDE, 8, imp. des Cigalles, 13011 Marseille. Tél.: 91.62.79.08, ap. 20 h.

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Téléc.: 631 345. Fax: 46 62 25 31
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements: tél.: (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Bernard Gortais

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

François Hemellin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Elisabeth Esteves, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Marc Menier, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél.: (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél.: (1) 46 38 95 24.

Service abonnements

Tél.: (1) 64.38.01.25.
France: 1 an (11 numéros): 249 F (TVA incluse).
Étranger: 1 an (11 numéros): 315 F (train/bateau)
(tarifs avion: nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion

Marcella Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé: **EM-Images SA**
Siège social: 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication:
Francis Morel

Directeur délégué:
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro: 100 000 exemplaires.

Dépôt légal: 3^e trimestre 1992

Photocomposition, montage: Mismac, Europresse.
Photogravure: Proprint. **Couverture:** Image.
Imprimeries: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution: M.L.P. - Numéro de commission paritaire: 73201.

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 146/147.
Un poster Sonic II (Sega) est inséré entre les pages 102-103.
Une planche d'autocollants est agrafée sur la couverture.



NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



SHOOT'EM UP



PLATES-FORMES



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



AVENTURE



SIMULATION



REFLEXION



ARCADE

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Mega Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS

PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS CARTOUCHE

PRESENTATION 91%

Le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%

Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%

Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%

Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%

Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%

L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%

Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

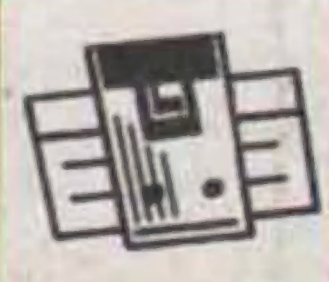


FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



PC ENGINE



SUPERGRAFX



PC ENGINE GT



MEGADRIVE



SEGA



GAME GEAR



NINTENDO



FAMICOM



GAME BOY



LYNX



NEO GEO